

NUEVA
Sólo 595 PTS
ENTRA EN JUEGO
FEBRERO 2001
Nº4
GAMELIVE PC
3 CD
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
KART CHALLENGE
Súbete a los pequeños bólidos
DEMOS
Colin McRae Rally 2.0
Fallout Tactics
Sacrifice, Links 2001
Midtown Madness 2
The Watchmaker...
Y los mejores mod de Quake III, Unreal Tournament y Half-Life
QUAKE III
TEAM ARENA
Q3 lo pedía a gritos
VIENEN DEL ESTE
Grandes proyectos tras el telón de acero
Hidden & Dangerous 2
Age of Sail 2
Mafia...
TROPICO
Cómo dirigir una república bananera
MADE IN SPAIN
Salvajemente real
Blade
The Edge of Darkness
Nº 4 FEBRERO 2001 • 595 PTAS. 3,57 EUROS
8 424094 001477
00004
LOS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS



www.centromail.es

Expertos en Informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630V
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 60
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



[Fotografía no contractual]

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de enero.

GRATIS Conexión a Interne[...] de Juegos

TECN[...]wave GAMER
SVGA [...]oodoo3 16 Mb AGP
Memor[...] 128 Mb.
Disco Du[...] 20,4 Gb.
CD-Rom 5[...]
Módem 56 Kb.
Windows Millennium
Monitor LG 15"
Pentium III 8[...]MHz.
[...]9.900

TECNOwave POWER
SVGA Guillemot Geforce 2 Mx
Memoria 128 Mb.
Disco Duro 40,9 Gb.
CD-Rom 52x
Módem 56 Kb.
Monitor LG 17"
AMD K7 A[...]lon 1000 MHz.
249.900

CAMARA KODAK E[...] — 26.900



[...]VE BLASTER [...]X32 — ~~32.900~~ 29.900



EAS[...] BUY — ~~24.900~~ 22.990

EASY TV — ~~11.484~~ 9.490



MODEM ZOLTRIX RAINBOW 56K NETCLIC — ~~11.900~~ 6.990

SVGA 3DFX VOODOO4 4500 AGP — 34.900

SV[...]ASTER [...] — 28.900

SVGA GUILLEMOT GEFORCE 2 MX — 31.900

G[...]S GAME PAD PRO — ~~4.990~~ 3.990



GRAVIS X-TERMINATOR DIGITAL GAMEPAD — 9.990



LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB — 2.990

TOP GUN FOX 2 — 4.990

[...]UN FOX 2 PRO — 8.990



THRUSTMASTER TOP GUN — ~~2.990~~ 2.290



VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL — ~~9.990~~ 7.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GT + — 9.990

[...]edidos por internet www.centromail.es

pedido[...] teléfono 902 17 18 19

Expertos en Videojuegos



www.centromail.es

ALICE



ALIEN PARANOIA



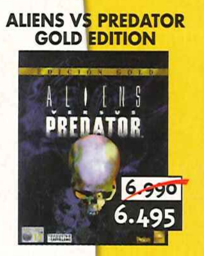
AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS



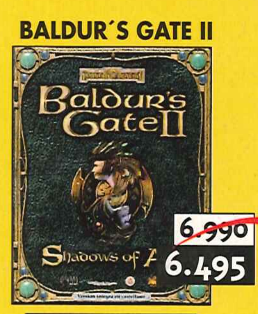
AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS EXPAN.



ALIENS VS PREDATOR GOLD EDITION



BALDUR´S GATE II



TRADUCIDO Y DOBLADO

AMERICA

~~6.495~~
5.995

AIRLINE TYCOON

~~4.990~~
4.490

B 17 FLYING FORTRESS II: THE MIGHTY 8TH

~~7.995~~
7.495

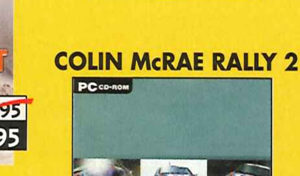
CALL TO POWER II



CLOSE COMBAT V: INVASSION NORMANDY



COLIN McRAE RALLY 2





TRADUCIDO Y DOBLADO

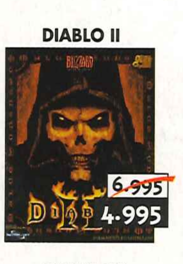
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2



COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

~~7.990~~
7.495

DIABLO II



DRÁCULA II



DUCATI WORLD



DIABLO II EDICIÓN ESPECIAL





TRADUCIDO Y DOBLADO

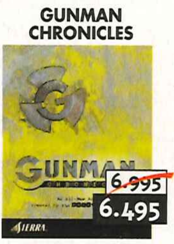
F 1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



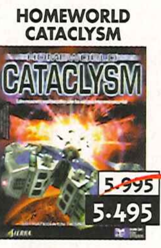
GIANT CITIZEN KABUTO

~~6.995~~
6.495

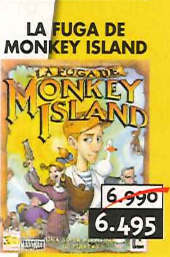
GUNMAN CHRONICLES



HOMEWORLD CATACLYSM



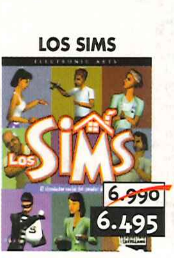
LA FUGA DE MONKEY ISLAND



LIVE! BOXING



LOS SIMS



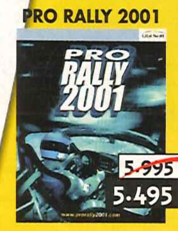
LOS SIMS: MÁS VIVOS QUE NUNCA



PC FÚTBOL 2001



PRO RALLY 2001



FIFA 2001



TRADUCIDO Y DOBLADO

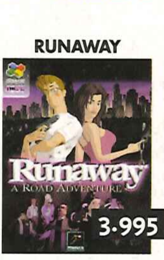
PROJECT IGI

~~7.995~~
7.495

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



RUNAWAY



SHEEP



SWAT 3: CLOSE QUARTERS B.



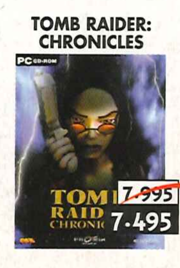
THE LONGEST JOURNEY

2.995

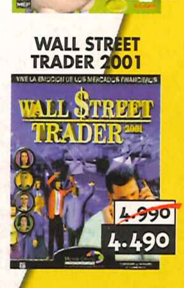
THE MOON PROJECT



TOMB RAIDER: CHRONICLES



WALL STREET TRADER 2001



ZEUS, MASTERS OF OLYMPUS



SACRIFICE



TRADUCIDO Y DOBLADO

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 28 de febrero

EXIT

SI SE QUEDAN MÁS TRANQUILOS

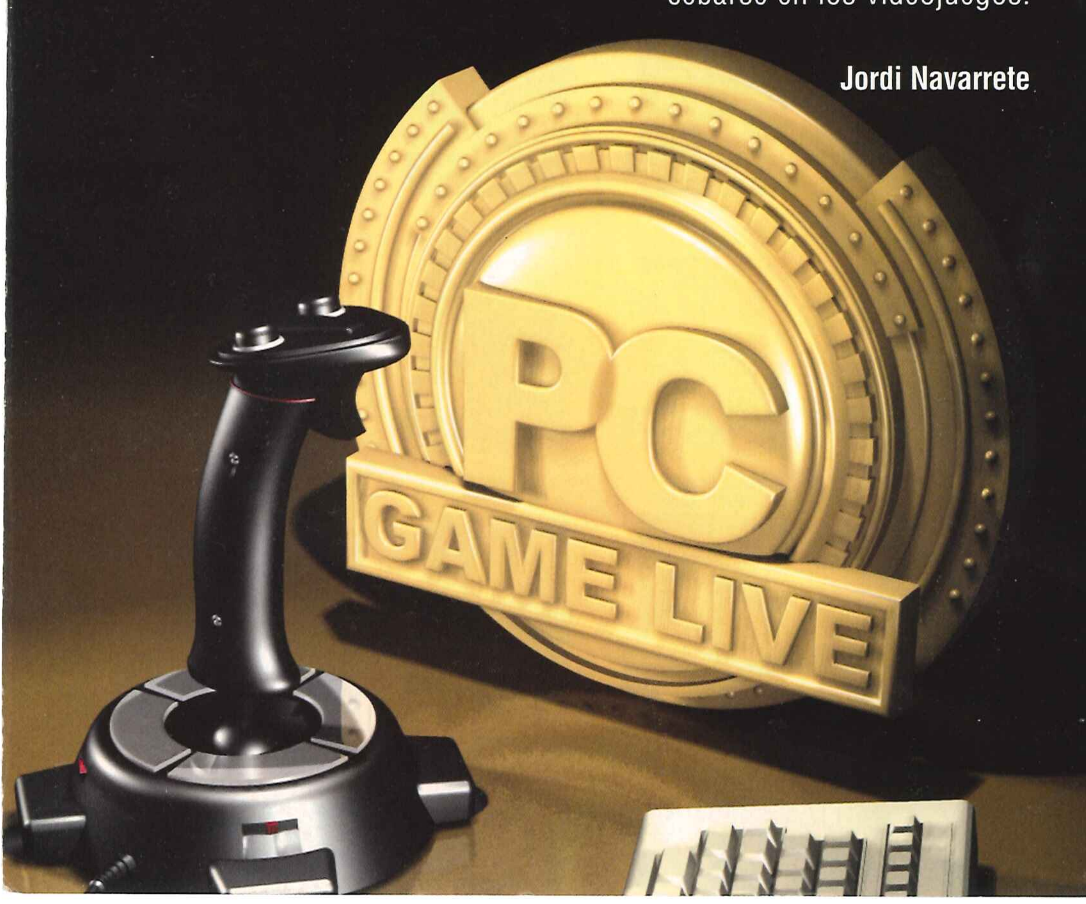
A principios de 1999 el Senado instó al Gobierno a propiciar un acuerdo de autocontrol en el sector de los videojuegos. Como todo el mundo sabe, lo de propiciar en este país lleva su tiempo (en este caso, casi dos años), pero al final se ha conseguido.

La cuestión es que en breve todos los videojuegos llevarán unas etiquetitas muy monas indicando la edad recomendada y hab[illegible]a comisión de seguimiento que podr[illegible] aju[illegible]

La idea global me parece perfecta si les [illegible] creo que vaya a cambiar apenas nada. Y [illegible] PC, un público con una media de edad superior al de las c[illegible]. Pero sí que es un buen golpe de efecto de cara a la galería. Ahora [illegible]uando surja una polémica respecto a un juego, bastará con que, sello en ristre, el editor demuestre que ese juego sólo era apto para tal o cual edad. Tuve la oportunidad de asistir a la presentación de este nuevo código de autorregulación, y la verdad es que ni los representantes de la Administración ni de las organizaciones de padres tenían aspecto de haber pasado más de cinco minutos jugando a los juegos que nosotros estamos acostumbrados a probar. Y juro por San Quake que tampoco me los he cruzado jamás en un ciber. De hecho, seguro que están mucho más acostumbrados a moverse en las arenas políticas que en las virtuales. Y duele que se enjuicie este sector desde el desconocimiento.

Pese a todo, bienvenidos sean los benditos sellos. Y que sirvan para que medios de comunicación poco rigurosos dejen de cebarse en los videojuegos.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
gamelive@freeway-esp.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@freeway-esp.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@freeway-esp.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Javier Moncayo

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, M. A. González, G. Masnou, E.Moreau, C. Robles, J. Ripoll, M. Román

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@freeway-esp.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Jefe de maquetación
Juan José Barrantes

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez

Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana, Joan Aguiló

Responsable comercial Madrid
Carina Barba
carina@freeway-esp.com

Jefe de ventas Multimedia
Javier Auqué
jauque@freeway-esp.com

Publicidad
Xavier García Abad

Responsable de suscripciones
Pere Giménez
suscripciones@freeway-esp.com

Fotomecánica
Punt Groc

Impresión
Giesa- Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.



C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 - Fax: 934 144 534

Gerente
Christophe Bonicel

Solicitado OJD

Ahora ya no tienes que comprar todos los juegos para poder jugar



Aquí estaba el Cd de Hastajuego.com con las mejores demos multijugador

Sólo tienes que instalar el CD con las mejores demos multijugador y conectarte a Hastajuego.com

En el Cd encontrarás:

- El plug-in para conectarte a las salas de Hastajuego.com
- Demos multijugador para jugar online en Hastajuego.com

Demos multijugador

PC:
- Age of Empires II (c) Microsoft,
- Counter Strike v1.0 (c) Sierra,
- Crimson Skies (c) Microsoft,
- Links LS 2000 (c) Microsoft,
- Quake III Arena (c) Activision,
- Rogue Spear (c) Take 2,
- Rune (c) HumanHead,
- Tetrinet (c) StormCat,
- Unreal Tournament (c) GT Interact

Mac:
- Unreal Tournament (c) GT Interactive,
- Quake III Arena (c) Activision



info@hastajuego.com



CONTENIDOS FEBRERO 2001

Blade

El abanderado español



¿Llevas cuatro años esperando este juego y no te has dirigido de inmediato a nuestra página 66? ¿A qué esperas? La hora bárbara ha llegado.

66

Juegos tras el Telón de Acero



De la Europa ex comunista van a llegarnos algunos de los títulos más esperados de este 2001, incluidos *Mafia*, *Operation Flashpoint* y *Hidden & Dangerous 2*.

36

Tropico

Además de probar una beta, hablamos con Phil Steinmeyer, presidente de Top Pop, sobre este juego de estrategia y gestión tropical en que controlarás una isla inspirada en la Cuba de Castro.



Quake III: Team Arena



La ampliación más esperada de lo que llevamos de década. Nuevos mapas y tipos de personaje y una irrepetible oferta de modos de juego en equipo.

CARTA BLANCA



Pocas cosas cuestan tan poco como escribir una carta. Podrías empezar por responderle a esa novia despechada que dejaste en Kuala Lumpur. Y tampoco estaría mal que le confirmes a tus padres que se te ha acabado el dinero y volverás a casa antes de fin de año. Pero después, dedica un rato a escribirnos a nosotros. La hermandad epistolar de Carta Blanca te espera.



¿Un 8 a Everquest?

Escribo para quejarme de esta revista. Es la mejor que he visto por el momento, pero desde que vi en el número 3 que *Everquest* tenía una puntuación de 8 me entraron ganas de daros estacazos a todos vosotros con una muleta.

Llevo jugando a este juego desde antes de que saliera aquí. Todas las mañanas madrugo para jugar y me acuesto tarde a causa de este adictivo y fantástico juego merecedor de un 10.

También mis amigos Sócrates el enano y Gargantúa se quejan de lo mismo que yo. Si me queréis consultar algo, entrad en el servidor Prexus Server de *Everquest* y buscad a Cojonciano o al *guild* de indomables astures.

Un saludo,

Pincho (e-mail)

¿Cómo, un 10 a Scars of Velious? Esto es indignante, señor Moruno, don Pincho. Nuestras abuelas y agentes de bolsa piensan como nosotros y amenazan con hacer una visita nocturna al Prexus Server, buscar al tal Cojonciano y sus indomables y poner las cosas en su sitio. Si toleramos esto, nuestros hijos serán los siguientes.

Búsqueda infructuosa



Me parece muy buena la idea de Miguel de Algeciras que en el número 3 sugiere que dediquéis unas páginas a los títulos "de culto" (aquellas obras maestras que vendieron menos de siete copias). Y una pregunta, ¿*System Shock 2* se llegó a publicar en español? ¿Cómo puedo conseguirlo? Yo lo jugué en su día en una copia de importación y ahora me gustaría regalárselo a mi hermano, pero la lástima es que el tío no tiene ni idea de inglés y creo que *SS2* no llevaba ni subtítulos. Yo lo he buscado y no ha habido manera. Empiezo a sospechar que ni tan siquiera se editó aquí.

Wookie. Barcelona

Lamentamos decirte que Electronic Arts no se decidió a editar System Shock 2 en España. El motivo fue que, a pesar de tratarse de un juego de excepcional calidad, resultaba demasiado violento. De todas formas, aprovechamos tu carta para recomendarlo a todos aquellos que puedan hacerse con él de importación si están dispuestos a apechugar con el inglés.



Consultas y quejas

Para empezar quiero daros la enhorabuena por la pedazo revista que habéis hecho. Os la habéis currado.

Estoy de acuerdo con la carta de Judge Hawk (Game Live nº2): el servidor de Blizzard es demasiado lento. Y no sólo en partidas de *Diablo*: es aún peor en *Starcraft*.

También quiero que me aclaréis unas dudas:

a) ¿Cómo va el proyecto del *Starcraft 2*?

b) ¿Como diablos se juega al multijugador de *FIFA 2001*?

Por cierto, quiero retar a todos los que quieran echar una partida a *Starcraft* o *Brood War*. Mi *nick* es Tyrion (Dark).

Tyrion Dark (e-mail)

Vuestros dardos apuntan en dirección equivocada. El problema de los servidores masivos en España es que las conexiones a Internet no están optimizadas por un evidente problema de infraestructuras que (crucemos los dedos) tal vez esté empezando a resolverse. Como suele decir Sánchez: "siempre que me matan es culpa del lag". O de Telefónica. Sobre Starcraft 2, Blizzard ya ha anunciado que no piensa hacerlo, al menos de momento.

Para jugar a FIFA 2001 a través de Internet sólo tienes que seleccionar la opción multijugador. Se abrirá una ventana del explorador donde podrás registrarte y acceder al denominado Matchup. Una vez allí una sencilla interfaz te permitirá crear una partida o acceder a otra ya en curso si no está protegida o tiene limitado el número de jugadores.



Desagravio a Blizzard

Bueno, es muy fácil dar caña a alguien, pero creo que la mayoría de la gente no se da cuenta del favor que nos hace Blizzard al poner a nuestra disposición servidores GRATUITOS. Para los novatos: fueron auténticos pioneros al permitirnos jugar a *Diablo* sin tarifas cuando no había más servidores que los de pago y casi nadie jugaba *on line*. Lo único que se le puede reprochar a Blizzard es que experimente con el servidor europeo a pesar de que se ha demostrado que en Europa es donde más se juega a *Diablo*, y si no, que vean dónde se ha llegado primero al nivel 99. Bueno, espero que cuando nos acordemos de la familia de Battlenet no perdamos de vista que sin gente como ellos hoy no hablaríamos de colapso en los servidores, sino del precio que cuesta conectarse a ellos.

IRONIC (e-mail)

Completamente de acuerdo. A pesar de algún que otro error informático, como el que comentábamos en la columna Conexión Directa de nuestro número 1, Blizzard ha hecho una buena gestión de su servidor gratuito.



Crónicas frustradas

No estoy de acuerdo con algunos puntos de vuestro análisis de *Gunman Chronicles*. Podría estar la mar de bien como expansión

de *Half-Life* y yo sería el primero en recomendarlo, pero es excesivamente caro como juego independiente. El que sea corto quizás no sea un defecto en sí mismo, ya que siempre pueden expandirlo o seguir disfrutando de él en modo *deathmatch*. Pero no es ése el mayor de sus defectos. De hecho, tiene tantos que no sé a ciencia cierta cuál es el más grave. El primero es esa sensación de que le faltan horas de testeo, y no me refiero a *clippings*, sino a enemigos muertos que se levantan de repente ante tus ojos y permanecen estoicos ante tus intentos de volver a abatirles.

Los modos de configurar las armas son una novedad, sí, pero en muchos casos se trata de una novedad inútil. También son molestos algunos enemigos que no pueden ser destruidos con el armamento convencional, como el dinosaurio o una especie de platillo volante.

A pesar de todo, no puede decirse que sea un mal juego. Sus gráficos están ligeramente desfasados, pero cumplen con creces y, a cambio, se obtiene un movimiento más fluido en máquinas menos potentes. El sonido está dentro de la media, tiene una buena dosis de *gore* (aunque carezca de la espectacularidad de *Soldier of Fortune*) y, lo principal: está doblado al castellano. En definitiva, con un precio algo más ajustado y algún parche, *Gunman Chronicles* quedaría como un buen juego, pero jamás al nivel de los pesos pesados del género.

Santiago Sánchez. Paradero desconocido

¿Quién se anima a polemizar con el camarada Sánchez? Seguro que a alguno de vosotros le ha parecido que Gunman es un juego poco menos que excelente y no acepta que sea valorado con tanta dureza. O no, o a lo mejor encuentras que es todavía peor y que merece pasar la eternidad entre llamaradas de azufre.

Violencia y Amnistía

Acabo de ver cómo las tres principales cadenas de televisión del país apuestan por la misma noticia de apertura: la publicación de un informe de Amnistía Internacional que "demuestra" que los videojuegos no sólo son extremadamente violentos, sino que, encima, hacen una apología descarada de la tortura y los métodos autoritarios. Como muestra, las tres hablan de un misterioso juego titulado *El guardián de la Mazmorra* (yo no lo conozco, ¿y vosotros?) y muestran las habituales imágenes de *Carmageddon* y (ahora sí) *Dungeon Keeper*. ¿Por qué una activa y respetable institución como Amnistía Internacional, con causas pendientes contra varios estados por violación de derechos elementales, sólo es citada en *prime time* televisivo cuando denuncia algo (digo yo) mucho menos peligroso, como son los videojuegos? ¿No será que, como demuestran recientes estudios, el tiempo de ocio que pasas sentado al ordenador es tiempo que le quitas a otras actividades sedentarias, como ver la tele, y eso escuece?

Carlos Hernando (e-mail).

Sagaces preguntas, compañero Hernando. Nosotros hemos leído el informe de Amnistía Internacional y nos ha quedado claro que la intención última de esta ONG era alertar del peligro de qué juegos con contenidos violentos (que los hay, para qué vamos a engañarnos) caigan en manos de menores de edad. ¿Cuándo se pedirá el D.N.I. para comprar un cuchillo de cocina, que eso sí que pincha? En serio, está bien que se preocupen por nosotros, pero creemos que las cosas se han salido un poco de madre.

Consulta telegráfica

Hola. Os felicito por haber sacado a la venta la mejor revista. Una pregunta: ¿qué significa AGP y PCI?

DJ.DYM (mensaje de móvil)

Cielos, hasta por móvil nos localizan. Bueno, tanto el AGP como el PCI son buses (puertos de salida) que se utilizan para conectar accesorios. El AGP (Accelerated Graphics Port) es un puerto de alta velocidad para tarjetas gráficas desarrollado por Intel. Se incorporaron en las placas desde la generación PII y aporta mejoras considerables en el rendimiento de la tarjeta gracias a la conexión directa entre ésta y la memoria. Con el paso del tiempo han mejorado y ahora puedes encontrar distintas velocidades en este tipo de puertos. El más rápido es el 4xAGP (1 Gbytes/s). El PCI ofrece una buena tasa de conexión con la CPU y lleva coleando en los PC desde finales del 93. En la actualidad gracias a sus características PnP, es perfecto para instalar cualquier periférico dentro del PC (módem, tarjeta de red, etc.).



Cossacks vs AoE

Unas partidas con vuestra demo de *Cossacks* me han convencido de que *Age of Empires* no es más que un juego de monos que fingen que se pelean entre sí, con gráficos pobres y sin apenas detalle en los edificios.

En *Cossacks* tenemos caballería e infantería con multitud de unidades, con las que podemos hacer formaciones en línea, en cuadro y cerradas. También hay mercenarios que sólo se consiguen con oro. La comida va descendiendo, ya que consumen, así que desde un primer momento tienes que plantar el campo de trigo de turno, pero esta vez no hay pavos, ni ciervos, ni jabalís pastando alegremente mientras unos humildes aldeanos los cazan.

Además de tener una Enciclopedia de la Historia europea de los siglos XVI al XVIII, tiene cuatro campañas con 33 misiones, diez misiones simples, doce batallas históricas en escenarios como la Guerra de los Treinta Años, Guerra de los Siete Años, Guerra del Norte y la Guerra de Sucesión española, un mapa aleatorio en que puedes decidir diversas variables, un generador de mapas y la posibilidad de jugar hasta siete jugadores en la Red.

En fin, totalmente recomendable. Por supuesto, no me compro la cuarta entrega de *AoE* ni la edición de coleccionista que incluye un quinto CD con la música de los anteriores juegos.

Ramón Clemente. Majadahonda (Madrid)

A pesar de sus indiscutibles virtudes, Cossacks no tiene aún distribuidor en España. Estamos de acuerdo contigo en que promete, pero no podemos compartir tu durísima valoración de la saga Age of Empires. A nosotros nos gusta, y no sólo porque a estas alturas se haya convertido en un clásico del que está feo hablar mal.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@freeway-esp.com

SECUELAS QUE NO FALTEN

En preparación nuevas entregas de Age of Wonders y Myth

Gathering of Developers tenía el secreto bien guardado, pero su calendario de lanzamientos le ha traicionado. En él aparecen sendas secuelas de *Age of Wonders* y *Myth*. GoD sólo ha confirmado por ahora *Myth III: The Wolf Age*, la primera entrega de la saga que no desarrollará Bungie Software. Tras la compra de esta compañía por parte de Microsoft, Gathering of Developers ha tenido que buscar otro estudio, Mumbo Jumbo. *Myth III* será un juego de estrategia en tiempo real en 3D y transcurrirá 1.000 años antes del primer título de la saga, el clásico *Myth: The Fallen Lords*. GoD prevé publicar esta nueva entrega de la popular franquicia *Myth* el próximo octubre. *Age of Wonders II: The Wizards Throne* utilizará un motor 3D y mejorará el sistema de construcción de imperios y personajes. El desarrollador Triumph Studios se encarga de la realización de este juego de estrategia por turnos, que no estará finalizado hasta el 2002. Se trata de una estupenda noticia para los miles de aficionados a la buena estrategia.





La saga *Myth* y *Age of Wonders* contarán próximamente con nuevas entregas en 3D.

EL MÁS CRUDO INVIERNO

Llega la expansión de Icewind Dale



Heart of Winter es la ampliación del juego que más frío nos ha hecho pasar en los Reinos Olvidados, *Icewind Dale*. El espíritu de un viejo Dragón muerto y las confrontaciones entre las diferentes tribus bárbaras serán el hilo conductor de esta nueva visita a Faerun. Black Isle está integrando muchos de los cambios realizados en el motor de *Baldur`s Gate II* para mejorar el aspecto general de *Icewind Dale*.

La expansión, además de incluir nuevas áreas y misiones, cambiará el aspecto global del juego y nos permitirá volver a jugar el orginal con nuevos enemigos, más localizaciones y mejores gráficos. Las resoluciones permitidas llegarán a los 2.048 x 1.536 y tanto los monstruos como los diferentes hechizos ganarán en tamaño y espectacularidad.

Heart of Winter seguirá usando la segunda edición de reglas avanzadas de *Dungeon & Dragons*, pero se incluirán algunas de las modificaciones introducidas en la tercera. Virgin tiene previsto distribuir el juego a partir de este mes.



***Heart of Winter* promete gráficos espectaculares.**


THE GAME

LA INDUSTRIA ESPAÑOLA SE AUTORREGULA

Los videojuegos se clasificarán por edades recomendadas





El Instituto Nacional de Consumo y la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) presentaron hace unas semanas el Código de Autorregulación sobre el etiquetado y publicidad de videojuegos. El código, que ha sido desarrollado conjuntamente por ambas partes, clasifica la comercialización de los videojuegos según sus contenidos y en función de las edades de los consumidores y ha sido suscrito por las empresas pertenecientes a ADESE (Acclaim, Dinamic Multimedia, Electronic Arts, Friendware, Havas Interactive, Infogrames, Proein, Sega, Sony y Ubi Soft).

La adopción del código implica que estas compañías (muchas de las cuales ya incluían en sus juegos la recomendación de edades de la asociación británica ELSPA) se comprometen a incluir un sello oficial correspondiente a la calificación de edad recomendada en todos los videojuegos que comercialicen en España. Los productos quedan clasificados en cuatro categorías: no recomendados a menores de 18, 16 y 13 años y aptos para todos los públicos. Los editores y distribuidores determinarán el rango o rangos de edad de los productos atendiendo a sus contenidos y en relación con los temas de mayor sensibilidad social, como violencia física o moral, sexo y los valores universales, en particular los relacionados con actitudes racistas o aquellas que puedan afectar a la dignidad humana. Las dos partes han acordado un periodo de transición que concluye el próximo 31 de marzo, a partir del cual todos los videojuegos de estas compañías deberán incorporar los sellos de forma obligatoria. María Dolores Flores, vicepresidenta del Instituto Nacional del Consumo, resaltó durante la presentación "la actitud de absoluta colaboración por parte de ADESE" y que esta iniciativa responde "no a una voluntad de vigilancia policial, sino a la responsabilidad de proteger al niño". Ignacio Pérez, presidente de ADESE, destacó que el código "marca la mayoría de edad" de un sector que movió el año pasado 85.000 millones de pesetas. Pérez señaló asimismo que un tercio de los hogares españoles cuenta con un ordenador o consola y que la edad media de los jugadores de PC es de 25 años. Este último dato viene a confirmar que la posible incidencia del contenido violento de los videojuegos afectaría más al mercado de las consolas, cuyos consumidores son de menor edad.

Un Comité de Seguimiento, formado por representantes de ADESE, el Consejo de Consumidores y Usuarios, la Plataforma de Agrupaciones de la Infancia, organizaciones de padres de alumnos (CEAPA y CONCAPA) y la Comisión de Calificación de Películas Cinematográficas, verificará el cumplimiento del código. Entre sus funciones se encuentran la interpretación del Código, el asesoramiento sobre el correcto funcionamiento del sistema y la actuación como comité de apelación ante las posibles denuncias.

El Instituto Nacional del Consumo ha mantenido recientemente contactos con Konami, Microsoft, Nintendo y Virgin para extender el código a la totalidad del sector.

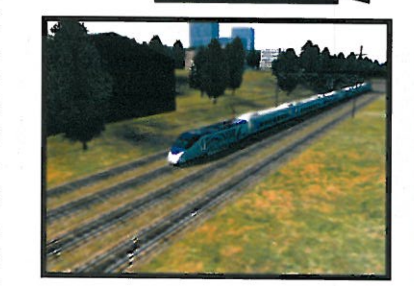


Los videojuegos utilizarán a partir de ahora un sistema de catalogación por edades similar al del cine.

A TODO TREN

Microsoft publicará en primavera Train Simulator

Microsoft sigue la estela de la saga *Combat Flight Simulator* con un nuevo simulador, esta vez de trenes. *Train Simulator* recrea con gran realismo la mecánica y los paneles de control de nueve trenes. Deberás conducir los convoyes hasta su destino, ceñirte a los horarios y resolver con profesionalidad las dificultades que entrañan las líneas tanto de pasajeros como de mercancías. Podrás conducir trenes de vapor, diesel y trenes bala eléctricos por seis líneas ferroviarias reales, como el Orient Express, rutas japonesas, corredores norteamericanos o una línea de vapor inglesa de los años veinte. Como puedes comprobar en las imágenes que te ofrecemos, la reproducción de los paisajes y los efectos climatológicos de los parajes por los que circulan los trenes es de una calidad extraordinaria.



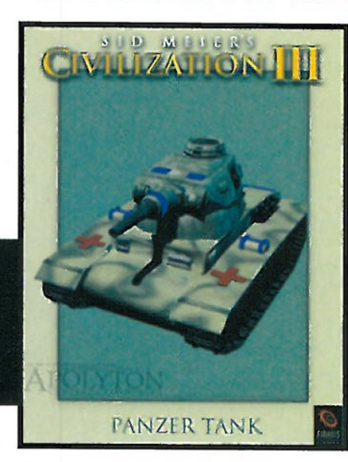


¿Quién no ha querido alguna vez, de pequeño, ser conductor de trenes?

PRIMERAS IMÁGENES DE CIVILIZATION III

El esperado título de Sid Meier aparecerá en verano

Firaxis Games, el desarrollador de la tercera entrega de *Civilization*, la prestigiosa serie de estrategia del pródigo Sid Meier, ha hecho públicas las primeras imágenes del juego. Se trata de tres unidades: el tanque Panzer y los soldados Phalanx y Rifleman. Firaxis ha colgado recientemente en Internet la web oficial del juego. Esperamos poder darte muy pronto más datos acerca de esta esperadísima secuela, que Hasbro prevé publicar este verano.



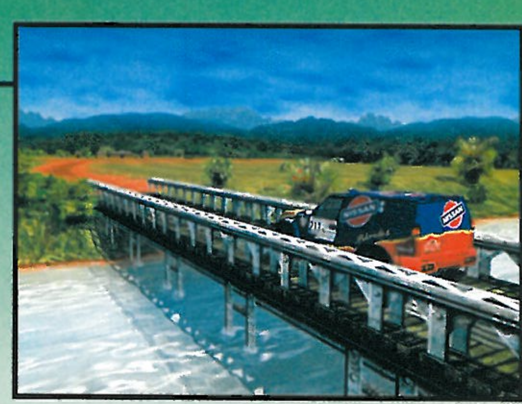
La magnífica serie de estrategia *Civilization* tendrá, por fin, una tercera entrega oficial.

EL PARÍS-DAKAR, POR FIN

Acclaim consigue la licencia del famoso rally



Por primera vez, el rally París-Dakar plasmado en un juego. Acclaim ha competido con otros editores europeos para hacerse con la licencia del rally y realizar un juego del mismo nombre. Acclaim aspira a que *Paris-Dakar Rally* se convierta en la referencia para cualquier juego *arcade* de rallies todoterreno posterior. El título, que está siendo desarrollado por Broadsword Interactive para PC y PS2, presentará un comportamiento físico de los vehículos de gran realismo, una ambientación y unas condiciones climáticas notables y una gran variedad de modos de juego, además de incluir la licencia de todos los equipos, motos, coches y camiones de la prueba. Acclaim anunciará próximamente la fecha de lanzamiento de su nuevo título.



Poder disfrutar del rally París-Dakar en nuestro PC será todo un lujo.

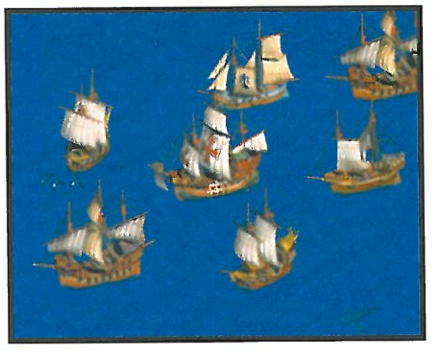
TIEMPO DE CONQUISTADORES

Sunflowers ultima la secuela de Anno 1602





El editor alemán Sunflowers tiene ya muy avanzado *Anno 1503*, la secuela del juego de estrategia en tiempo real *Anno 1602*. Al igual que su predecesor, *Anno 1503* se centra en un periodo de conquistas histórico, esta vez ubicado unos cuantos años antes, en pleno Renacimiento. Deberás construir asentamientos, comerciar, desarrollar tus dotes diplomáticas y combatir contra otras potencias por mar y por tierra. Los combates se han mejorado con multitud de tácticas y estrategias militares. Destacan los navíos de guerra, mucho más rápidos, mejor armados y con un mayor nivel de detalle que los del título original. El juego utiliza un motor 3D totalmente nuevo que permite un terreno en 3D real, con tres niveles de zoom. Infogrames distribuirá *Anno 1503* esta primavera.



Lo cierto es que las conquistas tienen un encanto especial.

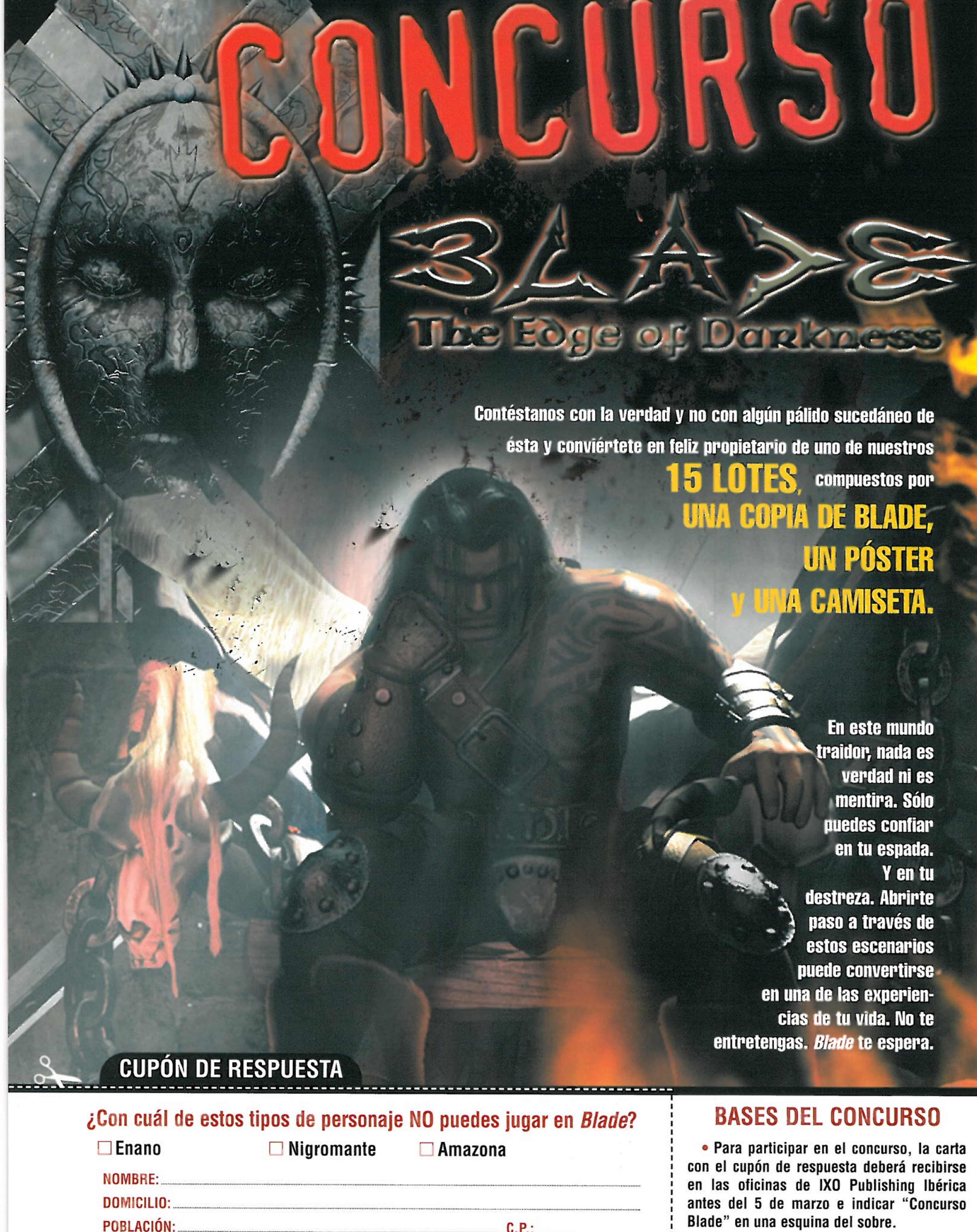
RUNE MULTIJUGADOR

Mapas y expansión multijugador para Rune

Human Head Studios, desarrolladores de *Rune*, y Gathering of Developers han anunciado que realizarán una expansión para el juego. La expansión será exclusivamente multijugador y se comercializará la próxima primavera a un "precio razonable", según Tim Gerristen, director comercial de Human Head. Aunque todavía no pueden ofrecer más detalles de la nueva expansión, sí que se ha confirmado que incorporará nuevos modos de juego, mapas y personajes (entre ellos, algunas guerreras). Por otra parte, Human Head Studios ofrece en la web oficial de *Rune* (www.runegame.com) tres mapas nuevos para el juego. DM-Sanctum es una conversión del mapa del mismo nombre de *Unreal* y *Quake III*. DM-Rotarena es un duelo en el que los jugadores luchan para defender su honor en un escenario giratorio. En DM-DeepUnder has de matar criaturas enemigas para obtener mejores armas y *power-up*.



Rune **se expande vía multijugador.**



¿Con cuál de estos tipos de personaje NO puedes jugar en *Blade*?

☐ Enano ☐ Nigromante ☐ Amazona

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de marzo e indicar "Concurso Blade" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de marzo y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de abril.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

ESTRATEGIA BRASILEÑA

Los robots nos hacen la vida imposible en Outlive





Take 2 ha desplegado sus alas, y sigue contactando con desarrolladores de países en los que hasta hace muy poco apenas se producía software. Ahora le ha tocado el turno a una compañía brasileña, Continuum Entertainment, que está trabajando en *Outlive*, una historia de enfrentamientos entre humanos y robots cuyos derechos de distribución ya han sido comprados por Take 2. *Outlive* presenta una IA innovadora, más de 40 mapas para un solo jugador y tres campañas. La clave del juego residirá en la investigación o el robo de nuevas tecnologías para la raza que elijas.

Los robots siguen teniendo muy mala prensa en los juegos de estrategia.

SOLDADITOS DE PLOMO

Llega la secuela de Z

Z: Steel Soldiers es el título de la secuela de *Z*, el popular juego de estrategia en tiempo real de Bitmap Brothers publicado en 1996. Esta nueva entrega, que Acclaim empezará a distribuir en España a finales de este mes, utiliza un motor 3D e incluye 30 misiones. Y sí, aparecen más robots, esta vez en forma de soldados.

Dos poderosas corporaciones interplanetarias rivalizan por agenciarse planetas. La frágil tregua que acordaron en su día está en peligro y, al mando de un grupo de robots, tendrás que averiguar qué demonios pasa. Para alivio de los estrategas más guerreros, el juego está más basado en el control territorial que en la gestión de recursos. El apartado gráfico contará con una mejora de los efectos especiales, en particular las explosiones, y la recreación de diversos efectos climatológicos. El modo multijugador soportará batallas de hasta ocho jugadores en 20 mapas diferentes.



No se vayan todavía, aún hay más... robots. Y batallas, tremendas batallas.

MÁS RED ALERT 2

Mapas gratuitos y expansión para el juego de Westwood

El desarrollador norteamericano ofrece en su ftp (ftp://ftp.westwood.com) nuevos mapas multijugador para su juego estrella de esta temporada, *Red Alert 2*. Los mapas han sido creados por los programadores del título original y son compatibles con la versión española del juego. Por otra parte, Dave Roberts, cofundador de la compañía, ha revelado que Westwood prevé publicar durante el primer semestre de 2001 una expansión del juego y prepara ya una posible continuación. No hay duda de que *Red Alert 2* ha dado fuelle a la veterana serie de juegos de estrategia *Command & Conquer*.



A pesar del nuevo siglo, rusos y americanos siguen en sus trece.

GLADIADORES DEL FUTURO

One Must Fall: Battlegrouinds revisita la lucha futurista



Definitivamente, los robots están de moda este año.

El estudio norteamericano Diversions Entertainment ha anunciado que publicará su próximo juego de lucha, *One Must Fall: Battlegrounds*, a finales de año. El juego es la secuela de *One Must Fall: 2097* y retoma la idea del circo romano versión futurista. Han pasado bastantes años y las masas, a estas alturas aburridas de todo, se divierten con luchas de robots gigantescos. En el juego controlarás a uno de estos gladiadores metálicos, con el que podrás participar en luchas multijugador o combates por equipos. La perspectiva del juego, desde detrás de tu gladiador, permite un sistema de control en el que tu robot puede moverse libremente por los enormes escenarios de *Battlegrounds*. Los robots, además, son capaces de ejecutar multitud de ataques y movimientos acrobáticos.



POR UN MALDITO AMULETO

Estrategia y rol se dan la mano en Legend of the North: Konung





Legend of the North: Konung es un juego de estrategia y rol en tiempo real desarrollado por el estudio norteamericano Strategy First y que Infogrames ya ha empezado a distribuir en Estados Unidos. El juego se desarrolla en un mundo fantástico basado en la mitología escandinava, dominado por la magia y poblado por héroes inmortales y monstruos. Tres culturas, los eslavos, los bizantinos y los vikingos, se embarcan en la búsqueda del amuleto del Dragón, un poderoso artilugio mágico. El juego presenta elementos de estrategia en tiempo real, como la gestión de recursos y el sistema de combate, y elementos de rol, entre los que destacan búsquedas y un grupo de personajes que evoluciona según la experiencia que vayan adquiriendo.

***Konung* demuestra que algo de estrategia nunca le sienta mal a un juego de rol.**


Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights

QUEMA DE HEREJES

Heretic II cuenta con una nueva ampliación





Las ampliaciones de *Heretic II* presentan un sonido muy currado.

Heretic II, el *shooter* que Raven Software publicara hace ya dos años, se resiste a pasar al ostracismo. Tras *Abode Of Gogoltha*, la primera ampliación creada por Oliver Smiles, aparece ahora *Maw of the Umbra* (versión 1.0). Estas dos ampliaciones para un solo jugador, que conforman una saga, se valen de *Heretic II* para desarrollar un nuevo juego con un argumento y personajes originales. *Maw Of The Umbra* suma 12 nuevos mapas a los seis que formaban la primera parte de la saga, *Abode of Gogoltha*, y parte de los acontecimientos narrados en esta última para mostrarnos el final de la lucha entre Kurien y Yurich. Puedes descargarte estas ampliaciones en www.hereticii.com.

SI ESTO ES EL FUTURO...

Project Eden, nuevo híbrido futurista



Tu escuadrón se encarga de la limpieza de las "cloacas" de las ciudades del futuro.

Proein distribuirá próximamente *Project Eden*, un juego de acción futurista basado en equipos desarrollado por Core Design (autores de *Tomb Raider*) para Eidos. El título es una mezcla de estrategia basada en escuadrones y elementos del género de aventuras, así como una combinación de acción en primera y tercera persona. Todo ello en un inmenso entorno de ciencia ficción que recuerda a películas como *Blade Runner*. El juego está ambientado en un futuro remoto, en el que la humanidad se agolpa en gigantescos rascacielos. Los pobres ocupan los niveles inferiores de estas megalópolis estra-tificadas, mientras que los ricos disfrutan del sol en los áticos. En el juego dirigirás a un escuadrón de cuatro miembros de la Agencia de Protección Urbana, cuya misión es mantener el orden en las capas inferiores de las monstruosas ciudades. Tus cuatro personajes poseen habilidades y personalidades diferenciadas.



CUMPLEAÑOS FATAL

Ubi Soft publica a finales de marzo Evil Twin



Evil Twin: Cyprien's Chronicles es un juego de acción y aventuras desarrollado por el estudio francés In Utero para Ubi Soft. El juego empieza cuando Cyprien, un chaval inocente pero no tonto, recibe un regalo de cumpleaños de muy mal gusto: es transferido a otra dimensión, un mundo perverso donde deberá enfrentarse a criaturas salidas de sus peores pesadillas y derrotarlas si es que quiere volver a casa.

El estilo visual de esta aventura recuerda a *Pesadilla antes de Navidad* y *Beetlejuice*, las películas de Tim Burton. En el juego, Cyprien se topará con 100 criaturas diferentes, algunas amistosas y otras abiertamente hostiles. *Evil Twin* incluye también elementos tradicionales del género como la resolución de puzzles y los saltos de los juegos de plataformas.



¿Somos nosotros o el niñito se parece al Muñeco Diabólico?

LOS ALIENÍGENAS NOS AVASALLAN

Breed pone a la humanidad contra las cuerdas

El estudio británico Brat Designs ha presentado *Breed*, un nuevo juego de estrategia futurista en tiempo real con elementos de simulador espacial. El juego narra una guerra entre la humanidad y, cómo no, una raza alienígena conocida como los Breed que no está dispuesta a permitir la expansión de la civilización terrestre allende nuestras fronteras.

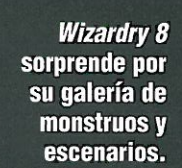
Los Breed han atacado las colonias del sistema solar Besalius y desde la Tierra se envía una flota de refuerzo. Tras una dura batalla, la nave USC Darwin regresa sola a la Tierra y se encuentra con que los Breed han invadido nuestro planeta y esclavizado a sus habitantes. Está claro, deberás salvar a la humanidad mediante el uso estratégico de tus limitados recursos. El juego ofrecerá modos para un jugador y multijugador y unos gráficos tridimensionales realmente llamativos. Aunque todavía no cuenta con editor, Brat Designs espera finalizar *Breed* a finales de este año.



¿Qué se nos habrá perdido en el espacio? Sólo nos trae desgracias.

Y VAN OCHO

En preparación la octava entrega de Wizardry





Wizardry 8 sorprende por su galería de monstruos y escenarios.

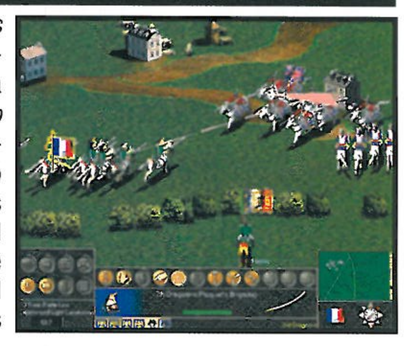
Wizardry 8 pondrá colofón a la venerable saga de juegos de rol fantásticos que iniciara su singladura a mediados de los ochenta. El estudio canadiense Sir-Tech Software, autores del juego de estrategia por turnos *Jagged Alliance 2*, se encarga del desarrollo del proyecto. En el juego tendrás que guiar a un pequeño grupo de personajes a través de un mundo de fantasía en 3D. Tu objetivo será recuperar un poderoso artilugio de las garras de The Dark Savant, un malvado procedente de los títulos *Wizardry* anteriores. Aunque el juego se encuentra ya en la fase de beta final, todavía no se sabe quién lo editará.

GUERRAS NAPOLEÓNICAS

Waterloo recrea la madre de todas las batallas

El editor norteamericano Strategy First ha anunciado que publicará este año *Waterloo: Napoleon's Last Battle*, un juego de estrategia militar de Breakaway Games. El título revive la batalla más memorable de Napoleón, con toda la pompa y vistosidad de la época. Basado en el motor de *Sid Meier's Gettysburg*, *Waterloo* ofrecerá 25 escenarios históricos, numerosas órdenes de batalla, más de 60 uniformes de la época reproducidos con todo detalle y unidades como los húsares, caballería y los famosos guardias de las tropas napoleónicas. Infogrames distribuirá el juego en Estados Unidos este primer semestre, pero todavía se desconoce cuándo llegará a España. Un juego basado en el motor de *Gettysburg* y ambientado en la época napoleónica es otra excelente noticia para los estrategas.



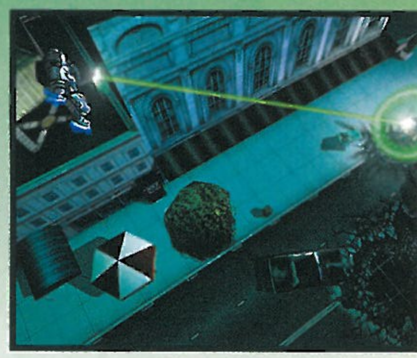


DE SUPERHÉROES Y VILLANOS

Nuevo juego de rol de los autores de System Shock 2



Irrational Games, creadores del juego de acción *System Shock 2*, preparan un nuevo título para PC de muy distinto signo. *Freedom Force* ofrecerá rol táctico inspirado en el mundo de los superhéroes y villanos de los comics de Marvel, aunque serán todos ellos de cosecha propia puesto que Irrational no cuenta con la licencia de ésta última. En el juego dispondrás de más de 20 superhéroes y deberás vencer, naturalmente, al mayor malvado que haya conocido la humanidad. El equipo de desarrollo trabaja actualmente en el modo multijugador del juego, en el que primarán las misio-nes de escaramuza sobre las misiones cooperativas para un solo jugador. *Freedom Force* será editado por Crave Entertainment y podría llegar a nuestro país este mismo año.



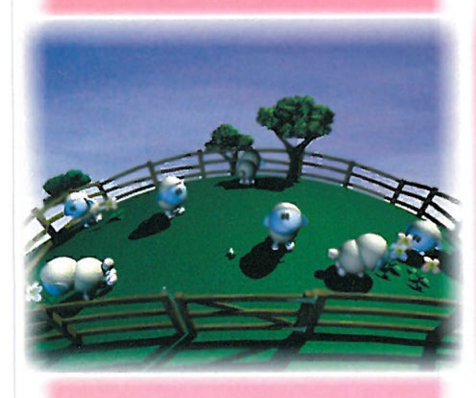
Atención entusiastas (que no puristas) del cómic: luchas de superhéroes en un juego de PC.

¡ LA ESTUPIDEZ VIRTUAL !





EL JUEGO MÁS DIVERTIDO Y ORIGINAL DEL AÑO
(CON UNAS OVEJAS TAN ESTÚPIDAS, QUE SON GENIALES)







PC CD-ROM
SHEEP
SHEEP
MEP
empire

- Elige uno de los cuatro infortunados pastores.
- Cuida de cuatro razas distintas de ovejas desorientadas.
- 7 mundos disparatados con 28 fantásticos niveles.



6.990.- pts
IVA incluido
Disponible en grandes almacenes y tiendas de informática.





2.990.- pts
IVA incluido
Disponible en quioscos, grandes almacenes, librerías y tiendas de informática.

PLANETA DeAGOSTINI
Interactive
empire INTERACTIVE

Tel. atención al cliente: 902 490 346 www.planetadeagostini.es

NOTICIAS

El día a día de los juegos de PC

ACTIVISIÓN CONSIGUE RALLY MASTERS

En el 2002 veremos un nuevo título de esta gran serie de carreras

Activision ha firmado un acuerdo con International Media Productions, la empresa que gestiona la Carrera de Campeones Michelin en la que se basa la serie, por el que arrebata a Infogrames la licencia de *Rally Masters*. La Carrera de Campeones se celebra cada diciembre en Gran Canaria, una vez finalizado el mundial de rallies, y en ella participan los mejores pilotos del mundo en diversas pruebas de rallies. En un circuito en forma de ocho con dos carriles no simétricos, los pilotos compiten entre sí por parejas y se clasifica para la siguiente ronda el mejor de tres mangas.



Sí, como ya habrás podido notar, sentimos debilidad por los rallies.

Además de la licencia, Activision se ha hecho con los derechos de 42 pilotos, 21 vehículos y cinco circuitos. El editor tiene previsto publicar su primer título basado en la Carrera de Campeones el próximo año.

TEJEMANEJES GANGSTERILES

A punto la segunda parte de Gangsters





Proein distribuirá próximamente *Gangsters 2*, un juego de estrategia en tiempo real basado en el crimen organizado de los años 20. Al igual que en el título original, serás el jefe de una banda de gángsteres y deberás construir tu propio imperio del crimen desarrollando todo tipo de actividades ilegales en tu territorio. Por supuesto, tendrás que expandirte por las áreas controladas por tus rivales enviando a tus secuaces a realizar todo el trabajo sucio. Hothouse Creations, desarrollador de los dos títulos para Eidos Interactive, se está centrando en mejorar la interfaz y la mecánica del primer juego.

El "boss", la vampiresa, "golpes"... Sí, estamos hablando de gángsteres.

A LA CARRERA

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

Fox Interactive ha confirmado que el desarrollo de *El Planeta de los Simios*, el juego basado en la película de ciencia ficción de culto, sigue su curso en el estudio francés Visiware Studios. El juego será un título de acción y aventuras en el que el jugador encarnará al simio Ulysses.



IMAGEN DE GTA 3

Ya tenemos la primera imagen de *Grand Theft Auto 3*. Los creadores de las dos primeras entregas, el estudio inglés DMA, han mejorado y mucho la calidad gráfica de la polémica serie gracias a los nuevos gráficos en 3D. Take 2 Interactive y Rockstar, propietarios del estudio y de la popular franquicia, trabajan también en un juego *on line* llamado *GTA Crime World*.



EDICIÓN AMPLIADA DE SHOGUN

Electronic Arts publicará esta primavera *Shogun: Total War Warlord Edition*, una edición ampliada del popular juego de estrategia inspirado en el Japón medieval. Esta edición especial incorpora nuevas unidades y estructuras, una campaña nueva y un modo multijugador basado en campañas.

PARCHE PARA PROJECT IGI

Simon Protheroe, director técnico de *Project IGI* en Eidos Interactive, ha anunciado que están realizando un parche que permitirá a los jugadores guardar la partida durante el juego y arreglará pequeños problemas gráficos y fallos. El juego, sin embargo, seguirá sin soporte multijugador.

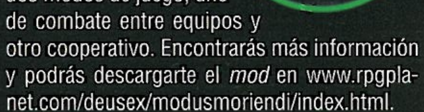


MEDAL OF HONOR PARA PC

El estudio norteamericano 2015 se encuentra trabajando en una versión para PC de uno de los grandes éxitos de PlayStation, *Medal of Honor*. *Medal of Honor Allied Assault* será un *shooter* en primera persona ambientado en la Segunda Guerra Mundial y que partirá del universo del popular juego de la PlayStation. Electronic Arts tiene previsto publicar el juego este año.



MOD DE DEUS EX



Deus Ex, el inquietante juego de acción y rol de Ion Storm, ya tiene su primer *mod*. Modus Moriendi (version 0.81) es un *mod* multijugador que ofrece dos modos de juego, uno de combate entre equipos y otro cooperativo. Encontrarás más información y podrás descargarte el *mod* en www.rpgplanet.com/deusex/modusmoriendi/index.html.

JUEGOS PARA TODOS



Bialplen, una empresa procedente del mercado de máquinas recreativas de pantalla táctil, ha lanzado la segunda parte de *Touch Games*, una compilación de juegos de cartas, habilidades, destreza y conocimientos procedentes de este tipo de máquinas recreativas. *Touch Games 2* incluye 16 juegos y se vende a 3.995 pesetas.

LOS TOP DE DICIEMBRE

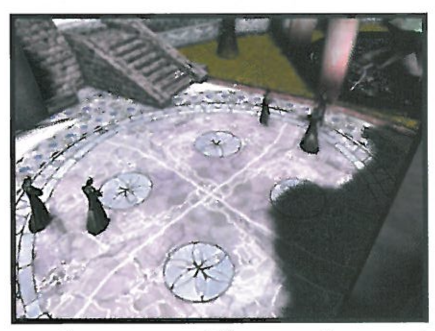
Durante el pasado mes de diciembre los diez juegos más vendidos en Centro Mail fueron *Baldur's Gate 2*, *PCFútbol 2001*, *FIFA 2001*, *La Fuga de Monkey Island*, *Los Sims: Más Vivos que Nunca*, *The Longest Journey*, *Colin McRae Rally 2*, *Los Sims*, *Tomb Raider Chronicles* y *Age of Empires Edición Coleccionistas*. Felicidades para ellos.



ROL DE ALTURA

El arte de la magia llega con Summoner

Summoner es un juego de rol en 3D de THQ desarrollado por Volition, los autores del simulador de combate espacial *FreeSpace 2*. El juego ofrece unos gráficos 3D realmente impresionantes y un sistema de magia completamente original. Encarnarás a Joseph, un joven mago en busca de los antiguos anillos que descubrirán el verdadero poder de sus habilidades con los hechizos. Usarás la magia de tus antepasados para invocar monstruos y combatir a tus enemigos. Los combates, en tiempo real, se desarrollarán en los continentes de Medeya y Orenia, unos escenarios fantásticos inspirados en la Europa y Asia medievales. *Summoner* presenta un motor gráfico 3D en tercera persona, excelentes efectos especiales y un periplo en el que Joseph, al que se unirán tres compañeros de viaje, conocerá multitud de personajes y monstruos. Proein distribuirá el juego en nuestro país a partir del próximo mes de abril.



***Summoner* podría convertirse en el mejor juego de rol del 2001.**

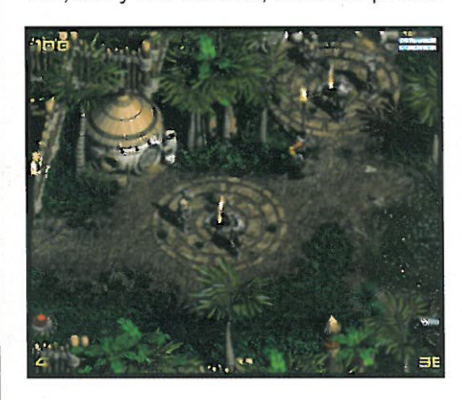


ARMADO CONTRA EL MAL

Zax, nuevo título de acción y aventura

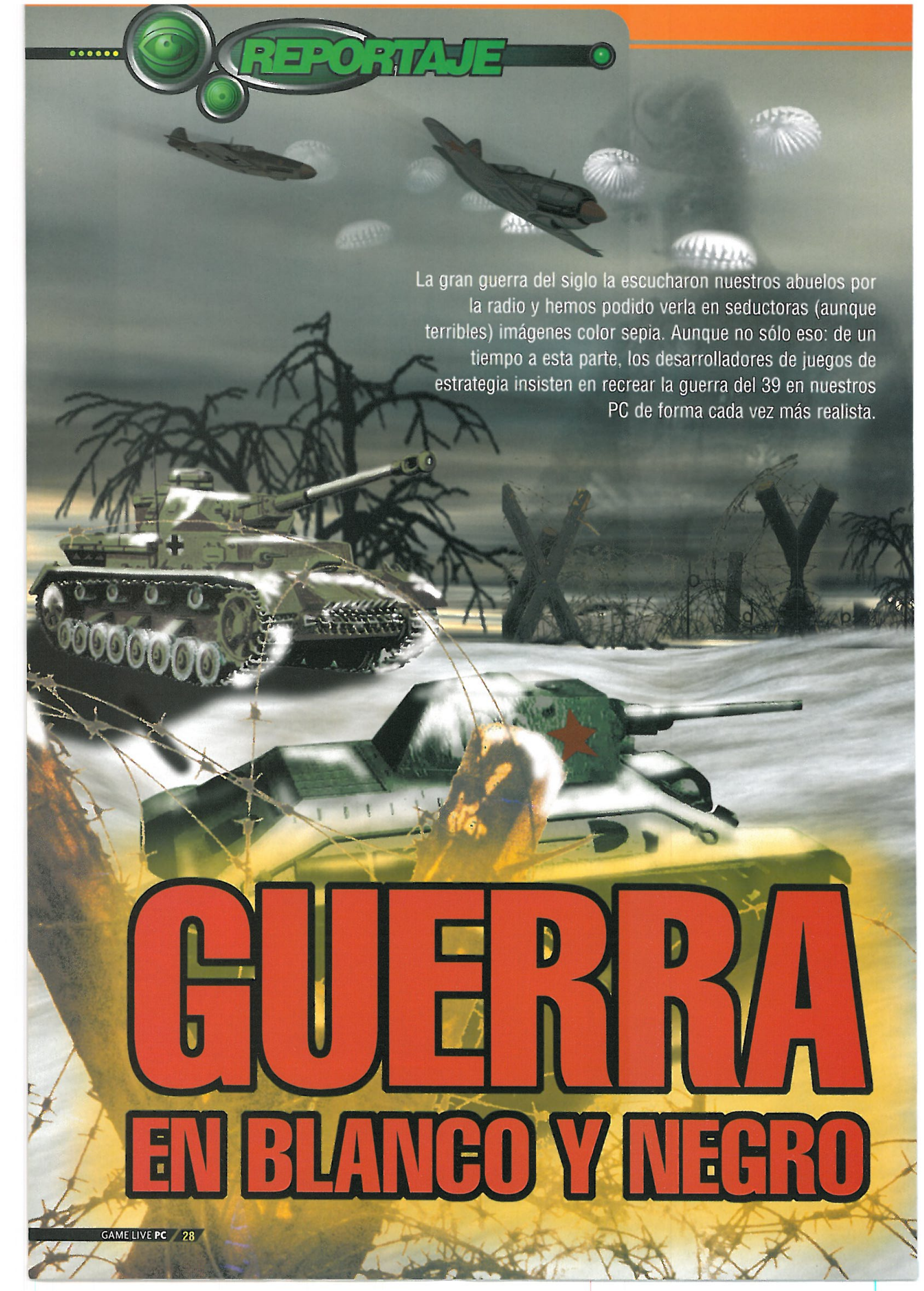
El estudio norteamericano Reflexive Entertainment prepara un nuevo juego de acción y aventura, Zax. Estamos en el siglo XXIV y en el papel de Rollin Triskin, alias Zax, deberás luchar contra una fuerza diabólica llamada Om. En su odisea, Zax se encontrará con extraños y fantásticos personajes, muchos de ellos robots, como los capataces y secuaces de Om, criaturas de la jungla, moradores de las cavernas, asesinos del orbe y escorpiones voladores. Lo más destacable del juego es el arsenal de armas de que dispondrás: pistolas láser de uno, dos y tres cañones, cañón de partículas nucleares, cañón de impacto y pistola automática. *Zax* todavía no tiene fecha de lanzamiento.







Tras varios años de administración Aznar, el futuro se nos ha llenado de chabolas y monstruos.



La gran guerra del siglo la escucharon nuestros abuelos por la radio y hemos podido verla en seductoras (aunque terribles) imágenes color sepia. Aunque no sólo eso: de un tiempo a esta parte, los desarrolladores de juegos de estrategia insisten en recrear la guerra del 39 en nuestros PC de forma cada vez más realista.

GUERRA EN BLANCO Y NEGRO

GUERRA EN BLANCO Y NEGRO



Por J. Font

Si en nuestra época estallase un conflicto entre las principales potencias del planeta, lo más probable es que los juegos de PC inspirados en él fueran muy cortos y toda su jugabilidad se resumiera en apretar un par de botones. Sin embargo, la Segunda Guerra Mundial sirve de referente a juegos muy variados que se suceden a buen ritmo.

Los juegos que analizamos a continuación representan tres visiones complementarias del conflicto, una muy estratégica y por turnos (*Panzer General III*), otra centrada en la acción directa (*Invasion: Normandy*) y una tercera (*Squad Leader*) a medio camino entre estos dos enfoques. Sentimos no poder anunciarte todavía que *Sudden Strike*, una auténtica perla de la estrategia bélica de la que te hablábamos en nuestro número 2, ha encontrado distribuidor en España. De momento, sigue siendo un plato exquisito sólo al alcance de los que no se conforman con el menú y se van a Internet o a pequeños importadores a pedir la carta.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Atomic Games/SSi • **EDITOR:** Mattel/Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

La quinta entrega de *Close Combat* te lleva a las playas normandas, pero no para que comas quesos cremosos o visites la catedral de Rouen. Contén el aliento, porque estamos en pleno verano del 44 **y en unos minutos desembarcamos.**

Controlar las zonas despejadas del escenario es primordial. Podrás limitar los avances enemigos.

CLOSE COMBAT
Invasion: Normandy

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 200; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 2 Internet 2

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

VEREDICTO

Close Combat ha conseguido una difícil síntesis entre acción directa y estrategia de escuadra y cartabón. Nadie duda que su propuesta es excelente, pero agradeceríamos que incorporasen alguna novedad de vez en cuando. Aun así, es de justicia descubrirse ante el trabajo bien hecho.

8

Las dos últimas entregas de la serie *Close Combat* no las ha editado Microsoft, pero el resultado sigue siendo una excitante amalgama de estrategia en tiempo real y elementos rescatados de los juegos por turnos. *Invasion: Normandy* ofrece muchos escenarios y muy pocas novedades. De hecho, el motor apenas ha experimentado más que algún retoque anecdótico desde la tercera entrega.

El sistema de juego tampoco ha variado lo más mínimo. Se ha incorporado una pantalla nueva (la llamada Grupo de Batalla) con la que podrás seleccionar las unidades que vas a emplear en el campo de batalla, pero lo más probable es que ni siquiera te fijes en ella, ya que las que da el juego por defecto suelen ser suficientes para defenderse o atacar con garantías de éxito. También obtendrás información sobre el estado físico y anímico, el armamento e incluso el nombre de cada uno de los soldados. Durante el combate puedes acceder a información no tan personalizada y más centrada en los escuadrones. De esta forma podrás elegir a los más adecuados para cada acción concreta.



Cada campaña te da el control de un sector.

También tendrás a tus órdenes unidades nuevas (por ejemplo, los ingenieros) y

dispondrás de artillería de apoyo procedente de los barcos de guerra.

Arena en las llantas

Cuando desembarques, encontrarás playas repletas de alambradas, campos de minas y obstáculos semejantes. Como las acciones bélicas del juego están situadas en un escenario muy determinado, apenas encontrarás diferencias entre unos escenarios y otros. Lo único destacable es que la orografía del terreno permite ahora más opciones estratégicas y que los pueblos franceses en que combates están muy bien recreados. No nos referimos a que podrás reconocer la casa de tu primo Pierre, pero sí que encontrarás vallas, muros y otros elementos que te permitirán proteger a tus tropas.

El único defecto reseñable en lo que a gráficos se refiere es el uso de la vista de pájaro para seguir los combates. El equipo de desarrollo sigue recurriendo a este discutible sistema a pesar de que las unidades aparecen con un tamaño diminuto y, en caso de que aumentes la resolución de la pantalla, incluso es probable que las pierdas entre la maleza. La inteligencia artificial es el otro telón de Aquiles de este excelente título. Olvídate de organizar emboscadas: tus enemigos rara vez toman la iniciativa si no eres tú quien les ataca; se comportan con la pasiva indiferencia de un grupo de anacoretas perdidos en el desierto.

El único defecto reseñable en lo que a gráficos se refiere es el uso de la vista de pájaro

Variedad temporal

Estos defectos pierden relevancia cuando te adentras en *Close Combat* y te dejas seducir por su absorbente jugabilidad. Los desarrolladores han estructurado el juego en batallas puntuales, minicampañas basadas en operaciones como la que llevó a cabo la compañía Airbone 101 o una megacampaña capaz de acabar con tu vida social durante un mes.

Lo que tampoco estaría de más es que introdujesen alguna mejora de grueso calibre o escenarios un poco más exóticos (a mí me encantaría enfrentarme a Rommel en los alrededores de El Alamein o defender mis tropas del ataque de un enjambre de kamikazes nipones). Tampoco es que sea el colmo del rigor histórico, pero prefiero tomarme esta lista de carencias como el sacrificio razonable que exige este juego a cambio de ser uno de los simuladores bélicos más dinámicos y adictivos del mercado.

Los vigilantes de la playa





Un error estratégico fue el que llevó a pensar a los alemanes que los aliados desembarcarían unos 100 kilómetros al norte de donde finalmente lo hicieron. Una vez roto el muro del Atlántico, los alemanes se desmoronaron y la ofensiva aliada puso la directa en dirección a Berlín. El día D (6 de junio de 1944) el general Eisenhower coordinó un desembarco masivo en el que tomaron parte 3.000 barcazas, 2.500 barcos de transporte y unos 500 navíos de bombardeo y escolta. La escuadra aérea incluía más de 16.000 aviones, de los cuales 822 sobrevolaron las líneas enemigas la noche anterior para dejar caer los escuadrones de paracaidistas que sirvieron de cabeza de puente.



Cada palmo de terreno cuesta sangre, sudor y lágrimas.



Configura las unidades. Puedes ganar a base de experiencia.



Antes morir que perder la vida, pensaron esos tipos segundos antes de ser barridos del mapa.



La guerra continúa entre fastuosas explosiones y despliegues de blindados.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** SSi • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

PANZER GENERAL III
Scorched Earth

Los generales de SSi siguen haciendo la guerra por su cuenta y desplegando sus carros blindados con infantil orgullo. La verdad es que no nos extraña que **60 años después aún no hayan sido capaces de acabar con esta guerra.**

Desde tiempos de *Allied General*, la saga *Panzer General* ha permanecido fiel a sí misma apostando siempre por la Segunda Guerra Mundial y la estrategia por turnos. Entre una y otra entrega han ido variando los escenarios y aumentando el número de unidades disponibles, pero el único cambio dramático que ha afectado a la esencia del juego es el que trajo consigo *Panzer General 3D*: el paso a las tres dimensiones. *Scorched Earth* profundiza en la misma línea y centra la acción en el frente ruso. Esta vez tus objetivos son Moscú o Berlín, según el bando que elijas.

El juego consta de cuatro campañas, dos por bando. En cada una de ellas te pondrás en la piel de un general diferente y el nivel de dificultad varía de una a otra. Además de elegir en qué campaña quieres tomar parte, puedes configurar el número de unidades del que dispondrás o predeterminar qué ventajas o inconvenientes encontrarás en los escenarios. En cuanto empieces a jugar, descubrirás que en el nuevo *Panzer General* ya no sólo se trata de conquistar una ciudad tras otra hasta la victoria final; también deberás defender tus posiciones o proteger tu retaguardia mientras te retiras del campo de batalla. En algunos casos, podrás escoger el siguiente paso a seguir en cuanto acabes la misión. De esta manera, el sistema de juego gana en variedad y número de posibilidades a tu alcance.


El frente ruso es el escenario bélico en el que puedes poner las llantas de tu Panzer.

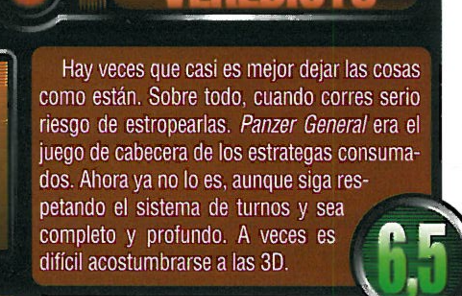
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

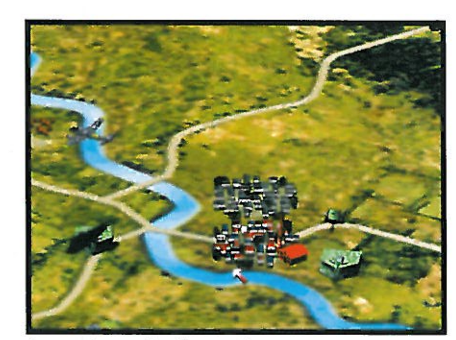
Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 4 — Internet: 4

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés



Ordeno y mando

Como en entregas anteriores, tú eres el general y tienes bajo tus órdenes directas a una serie de mandos intermedios o "líderes". El protagonismo de éstos es ahora mucho mayor, ya que puedes asignar órdenes avanzadas a las unidades que comandan y la forma en que actúan puede ser decisiva para el curso de la batalla.


La metereología vuelve a ser un inconveniente para tus aviones.

Entre los líderes que servirán en tu ejército encontrarás expertos en camuflaje o en defensa, en penetrar en las líneas enemi-


Elegir al general con menos estrellas te proporcionará una campaña bastante plácida.

El general que surgió del frío

El frente ruso fue, sin duda, el más duro de la Segunda Guerra Mundial. Los más de seis millones de rusos que perecieron durante la guerra dan buena fe de ello. Pese a que en Occidente se ha destacado más la valía como estrategas de generales norteamericanos y británicos, el frente del Este fue un factor clave para la derrota nazi. Y en él jugó un papel clave Georgi Konstantinovich Zhukov. En 1941 fue nombrado Jefe del Estado Mayor y dirigió la defensa de Moscú. Dos años más tarde venció en la Batalla de Stalingrado y, junto a Voroshilov, evitó el cerco de Leningrado. También dirigió la ofensiva de 1944 y el asalto final a Alemania.

gas, en bombardeos, etc. Su número es mucho más alto que en los *Panzer General* anteriores y resultan mucho más eficaces. Durante el combate es posible que estos líderes sufran algún percance. En algunos casos morirán con las botas puestas y en otros pasarán a engrosar la lista de desaparecidos. Si pasa lo segundo, siempre te quedará la esperanza de recuperarlos más adelante, aunque lo más probable es que vuelvan a casa con pijama de madera.

La interfaz ahora es algo más intuitiva y te da información más completa sobre las unidades



Frío, frío

Los gráficos y la interfaz también han experimentado cambios sustanciales. Ha mejorado el color de las texturas en los escenarios y se han incluido más animaciones en el movimiento de los vehículos y efectos especiales como la climatología o el humo en las unidades dañadas. La cámara giratoria debería permitirte buscar el mejor ángulo para la batalla, pero no siempre lo consigue, así que lo más probable es que no la utilices mucho. La interfaz también ha mejorado. Ahora es algo más intuitiva y te da información más completa sobre tus unidades. No obstante, el hecho de ser un juego en 3D hace que cosas como colocar los aviones en la posición óptima para un ataque se hagan muy complicadas. La única referencia válida que sueles tener es la sombra de los aviones, ya que la perspectiva y la existencia de diferentes niveles hace muy difícil un cálculo preciso de las proporciones y las distancias.

Por suerte, éste es un juego por turnos y, además, te permite cancelar los movimientos o mover una unidad más de una vez por turno. Si el paso a las 3D ha beneficiado en algo al juego, lo cierto es que yo no acabo de ver en qué. Puede que haya ganado en profundidad estratégica, pero se ha complicado innecesariamente y ha perdido la inmediatez y el encanto de los primeros títulos de la saga. Los incondicionales de la vieja estrategia que ya se sintieron como pez fuera del agua con *Panzer General 3D* volverán a tener la misma desagradable sensación.


La ventana de información de las unidades es ahora más completa.

El mapa táctico es demasiado esquemático.

Las unidades están bien diseñadas, pero a veces cuesta verlas.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Random Games • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

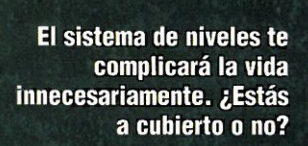
SQUAD LEADER

Llegó tu turno. Despliega a tu escuadrón por el escenario, intenta que no caigan al vacío y ponle un par de pedales a tus tanques. O sopla, a ver si después de todo es que funcionan con energía eólica.





Con esos cascos tan horribles, están pidiendo a gritos una emboscada.



El sistema de niveles te complicará la vida innecesariamente. ¿Estás a cubierto o no?



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM

Recomendado: PII 300; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

La cosa se ha quedado en una mala adaptación de un juego de tablero con muchas posibilidades. El problema es que se han olvidado de darle el dinamismo necesario y una interfaz más intuitiva y menos farragosa. Es de una lentitud memorable.

3,5

Si de lo que se trata es de ofrecer al jugador el mayor número posible de elecciones estratégicas, está claro que el sistema de combate por turnos es lo más adecuado. El tiempo real garantiza intensidad y espectáculo, pero apenas permite tener en cuenta aspectos como la logística o la forma en que van evolucionando las unidades.

Random Games ha intentado crear un juego al viejo estilo, profundo y complejo, pero con tan mala fortuna que su uso del sistema de turnos ha acabado produciendo una de las peores adaptaciones de juegos de tablero que se recuerdan.

De entrada, vas a necesitar tiempo y varios litros de alcohol de garrafa para acabarte el manual, que está en inglés y tiene más páginas que la ficha policial de El Vaquilla. Tu siguiente rival será la interfaz del juego, aunque mejor será que no adelantemos acontecimientos.

¿La guerra era esto?

El juego incluye tres campañas más una cuarta configurable. Las primeras repasan la Segunda Guerra Mundial (en versión muy sui generis) desde el punto de vista de tres de los contendientes: americanos, británicos y alemanes. También puedes acceder a escenarios individuales en los que participarás en escaramuzas de alcance limitado pero que, aun así, se desarrollan a ritmo de tortuga reumática.

Squad Leader transcurre en escenarios divididos en diez niveles de altura. Esto significa que tendrás alguna ventaja si dominas los puntos altos. Es una buena idea, pero hace muy difícil saber a ciencia cierta determinadas cosas, como si estás apuntando correctamente a un blanco o si estás a cubierto u ofreciendo medio cuerpo a las mirillas de tus rivales. Por si esto fuera poco, las unidades disponen de una serie de puntos que marcan el número de accio-

Del cartón al bit

Si juegas habitualmente a juegos bélicos de tablero, habrás oído hablar de Advanced Squad Leader. De hecho, las similitudes entre el juego de que te hablamos en este análisis y el clásico de Avalon Hill no van mucho más allá del título. La versión PC de Squad Leader casi recuerda más a Ambus!, un título de mediados de los 80 que editó una compañía filial de Avalon, Victory Games. Este *wargame* consistía en liderar un escuadrón de diez hombres a lo largo de varias acciones clave de la guerra del 39. Los hombres tenían sus propias características y habilidades y eso le daba al juego una profundidad, complejidad y (por qué no decirlo) lentitud insólitas. Como pasa con este Squad Leader.



Todas las misiones empiezan con la misma rutina: sitúa a tus hombres en lugares seguros.

nes que pueden realizar. Si los agotan en pleno movimiento, se quedarán quietos y recibirán impertérritos los balazos del enemigo. También se quedarán en babia si no les das la orden de disparar cuando un enemigo asome la cabeza.

La interfaz impide dar órdenes en grupo, y alguna dada en un turno anterior, como el comportamiento ante el enemigo, tiene que volver a configurarse una vez has movido la unidad. El resultado de esto son movimientos muy poco fluidos y, a la postre, un ritmo de juego lento que te hará casi imposible completar una campaña si crees en la existencia de vida más allá del teclado de tu PC.

A Squad Leader le falta chispa, partidas multijugador y, sobre todo, agilidad

Momentos estelares

No obstante, el juego cuenta con algún que otro momento de gloria. Por ejemplo, no te prives de poner una granada en la trinchera enemiga. Pocas cosas hay tan sencillas y que provoquen una satisfacción tan malsana. También tiene su gracia sorprenderte una y otra vez de lo pobres, trasnochados y defectuosos que llegan a ser los gráficos.

Como se supone que han intentado reflejar la "peculiar atmósfera" del juego de tablero en que se inspira, juegas en un escenario de límites visibles más allá de los cuales sólo verás zonas negras: la nada. Es como si jugases sobre una baldosa. Los patéticos movimientos de unidades y vehículos hacen el resto.

Al menos Random Games ha dado en el clavo en aspectos como la configuración de las unidades que vas a emplear en cada contienda y la evolución de tus hombres a través del juego. Éstos adquieren experiencia e incluso reciben noticias del exterior que afectan a su moral y su predisposición al combate. Pero éstos no son argumentos de peso para que te acerques a la estantería a comprar este juego. A *Squad Leader* le falta chispa, partidas multijugador y, sobre todo, agilidad.

Squad Leader recorre escenarios inspirados en batallas reales.

La presencia de vehículos aumenta a medida que transcurre la guerra.

La información detallada sobre la Segunda Guerra Mundial no escasea.

La información del exterior puede desmoralizar a tus hombres.



¿Sabías que dos de los títulos más esperados del 2001 se están desarrollando en Praga? ¿Qué las compañías alemanas y británicas tienen equipos de ojeadores en casi todos los países de la Europa ex comunista? Los estudios ubicados en el este de Europa se están convirtiendo en centros de producción de software lúdico cada vez más respetados.

Más allá de donde hace apenas 11 años se situaba el Telón de Acero, al pie de los Urales, a orillas del Mar Negro o del Volga, se hacen excelentes juegos para PC que, poco a poco, empiezan a abrirse paso en el mercado internacional. La antigua Unión Soviética, la RDA y Checoslovaquia fueron tres estados pioneros en el desarrollo de software recreativo, pero durante muchos años sus juegos han sido un producto de consumo interno del que rara vez oíamos hablar en Occidente. El enorme éxito de *Hidden & Dangerous* hizo que las cosas empezasen a cambiar. Lo desarrolló Illusion Softworks, una compañía con sede en Praga, muy profesional, acostumbrada a los métodos empresariales capitalistas y perfectamente capaz de competir con los principales estudios occidentales. Hasta anteayer, lo único que sabíamos es que el *Tetris* había sido creado por un matemático ruso. Ahora esperamos con impaciencia juegos como *Mafia*, *Cossacks* o *Age of Sail 2* que vendrán de más allá del antiguo telón y se instalarán en nuestros discos duros. Este artículo es un breve repaso a las principales compañías de desarrollo que trabajan hoy por hoy en la Europa ex comunista. No están todas las que son (no hemos encontrado compañías húngaras, serbias o búlgaras que estén desarrollando proyectos de interés) pero sí podemos presentarte un buen puñado de compañías, con sede en siete países distintos y muy buenos juegos en cartera. Algo se mueve en el mercado de juegos del este de Europa, y nosotros ya hemos empezado a disfrutarlo.

Las compañías de la Europa del Este se asoman con fuerza al mercado internacional

JUEGOS tras el

PRAGA	MAFIA HIDDEN & DANGEROUS 2 OPERATION FLASHPOINT RON LOO
BRNO	FLYING HEROS
MOSCÚ	AGE OF SAIL 2 EVIL ISLANDS SPELLS OF GOLD BESTIARY
ZAGREB	SERIOUS SAM
VARSOVIA	GROM SCHZIM
KIEV	COSSACKS
BUCAREST	NO NAME WAR

MOSCÚ
VARSOVIA
PRAGA
BRNO
KIEV
BRATISLAVA
ZAGREB
BUCAREST

TELÓN de ACERO

ILLUSION SOFTWARE

REPÚBLICA CHECA

Esta joven compañía checa tuvo hace un par de años una intuición genial. "Tras sesudos estudios", explican, "llegamos a la conclusión de que los juegos de acción táctica en 3D estaban a punto de convertirse en el género más popular entre los jugadores de PC".

Claro, a partir de este punto, todo lo que hacía falta era desarrollar un juego de estas características. A ser posible, el mejor. Y la compañía estandarte del software de la República Checa se puso manos a la obra y sacó a flote ni más menos que *Hidden & Dangerous*, uno de los títulos más vendidos (alcanzó las 250.000 copias en apenas dos meses) de 1999 y el inicio de un largo periodo de popularidad de la acción táctica "inteligente" en los mercados de todo el mundo.

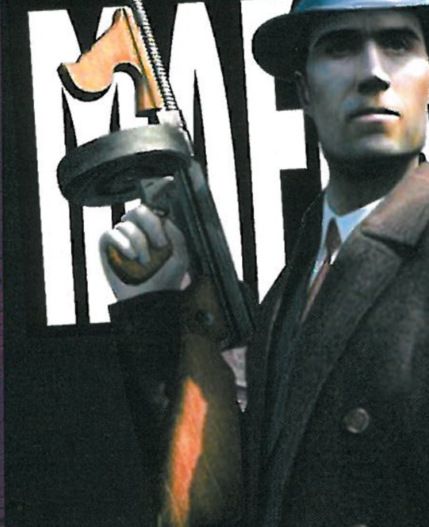
Illusion ha acumulado premios (los británicos lo consideraron juego de acción del año) y críticas entusiastas en casi toda la prensa especializada. Pero no se ha dormido en los laureles. El éxito de su primer título les ha permitido firmar con Take 2 un millonario contrato de distribución exclusiva válido por seis títulos y dos secuelas. Empezaron a cumplirlo con *Fight for Freedom*, la expansión oficial de *Hidden & Dangerous*.

Este año puede ser clave en la progresión de esta compañía nacida hace sólo tres años (nació de una ampliación de los antes modestos estudios Vochozca, que editaban sus productos sólo en la República Checa) y con sedes en Praga y Bratislava, capital de Eslovaquia. Es ahora cuando están a punto de presentar en sociedad un juego de alto presupuesto e inmejorables perspectivas, *Mafia*, y el tan cacareado *Hidden & Dangerous 2*.

Mafia es un juego de acción sobre ruedas que recoge alguna de las ideas de *Driver* y las pasa por el túrmix de *Kingpin* y otros "simuladores" de delincuencia organizada. Tres dimensiones, más de 20 niveles, armas del prestigio y la eficacia del Colt 1911 y 60 vehículos (desde elegantes Model T a aparatosas furgonetas de reparto). Y una prodigiosa ciudad inspirada en el Chicago de los años 30 cuyos bajos fondos vamos a recorrer muy pronto a las órdenes de Don Salieri, el capo mafioso que nos enrolará en su banda.

Hidden & Dangerous 2 es un proyecto al que todavía faltan varios meses para ver la luz. Esta vez, las misiones de espionaje y destrucción de instalaciones enemigas se desarrollarán en África y en la selva birmana, y volverán a ser protagonizadas por un grupo de comandos de la SOE (la unidad de operaciones especiales británicas durante la Segunda Guerra Mundial). Entre los miembros de tu comando encontrarás Gurkhas y soldados hindúes. Habrá un total de 9 campañas diferentes divididas en 23 niveles. Illusion ha intentado darle algo más de variedad al sistema de juego incorporando la opción de conducir nuevos vehículos, aviones incluidos, pero el sistema de control sigue siendo sencillo e intuitivo y no requerirá una curva de aprendizaje que corte el natural desarrollo de las acciones.

Las nuevas misiones serán un completo repaso a la cara oculta de la guerra del 39.



Mafia es la historia de un taxista enrolado por accidente en una de las bandas criminales más peligrosas del planeta.



H&D 2 aún no tiene fecha de edición, pero podría estar listo antes de fin de año.

BOHEMIA INTERACTIVE STUDIO

Bohemia Interactive no tiene la fama y el prestigio de Illusion, pero sí que guarda un par de buenos ases en la manga: un acuerdo con Codemasters para que sus juegos se distribuyan a nivel mundial y un título en cartera tan prometedor como *Operation Flashpoint*.



Operation Flashpoint **es un arcade de acción táctica en el que el manejo de vehículos resulta fundamental.**

Ellos lo definen como un cruce entre lo mejor de *Hidden & Dangerous*, *Batttlezone 2*, *Team Fortress 2*, *Wargasm* y *Delta Force 2*. Ahí queda eso.

De los juegos que se están desarrollando al otro lado del antiguo Telón, éste es el único que basa su argumento de forma explícita en la guerra fría. Estamos en 1985. Un grupo paramilitar de comunistas recalcitrantes se opone a la *perestroika* del camarada Gorbachov. El más audaz de ellos, el general Ivan Guba, se hace con el control de un amplio territorio convenientemente nuclearizado. Un comando de la OTAN intervendrá con el consentimiento de Gorbachov para reconducir la situación. Sus métodos son los de la acción táctica de hoy y de siempre: alternan contundencia con sigilo, tienen armas muy poderosas y pueden pilotar casi cualquier tipo de vehículo. El juego se basa en una única campaña no lineal, pero incluye editor de niveles y una gran variedad de opciones *on line*.

Cuando este título se edite, se convertirá en el debut de Bohemia Interactive, un grupo de desarrolladores independientes que llevan tres años trabajando juntos y que hasta junio del 99 no inauguraron sus actuales oficinas.



Los últimos años de la Guerra Fría sirven de marco para el juego de Bohemia Interactive.

PTERODON

Esta curiosa compañía con estudios en Brno empezó editando en el mercado checo parodias de las aventuras gráficas de Lucas Arts (*Secret of Donkey Island* y *7 Days and 7 Nights*) y hacia 1995 empezó a centrarse en productos un poco más serios y con mayores posibilidades de ser exportados.

Colony Wars 2492 (estrategia futurista) fue uno de los primeros juegos desarrollados en la República Checa que tuvieron algo de éxito en el mercado alemán y *Akte Europa* marcó el inicio de la colaboración entre Pterodon y Eidos. Luego vino *Hesperian Wars*, un imaginativo juego de estrategia y fantasía, y *Flying Heroes*, discreto juego de acción en 3D que recordaba a *Drakan* y en el que colaboraron con Illusion. Take 2 editó este último título.



Flying Heroes **es el último título de Pterodon.**

PEREGRIUS

Esta compañía trabaja con métodos mucho más artesanales que Illusion y Bohemia Interactive. Lo suyo son las aventuras gráficas más bien modestas y orientadas al mercado interno, aunque con *Ron Loo*, su actual proyecto, podrían dar un salto cualitativo que les permitiese asomarse al exterior. La historia está trufada de elementos místicos y propios de los cuentos populares checos y el nivel de los gráficos es más que razonable. La oferta de este original grupo de desarrolladores se centra en un argumento sólido y puzzles creativos, pero con soluciones lógicas.



Peregrius se inspira en el rico folklore bohemio.

RUSIA

MOSCÚ

NIVAL ENTERTAINMENT

Todo empezó con *Sea Legends*, un juego modesto desarrollado por un grupo de diseñadores independientes. Se vendió tan bien que sus autores pudieron crear una estructura de empresa y ampliar el equipo hasta las 30 personas que trabajan en Nival Entertainment en estos momentos.

Evil Islands es una muestra más de que los rusos tienden a especializarse en rol de espada y fantasía.

Juntos han trabajado en los dos títulos de la saga más vendida en la historia del software para PC ruso: *Rage of Mages* y *Rage of Mages 2: Necromancer*. Estos juegos consiguieron un razonable éxito internacional, ya que fueron de los primeros en mezclar de forma convincente el rol estilo *Diablo* con la estrategia en tiempo real.

El último juego editado por Nival se titula *Evil Islands: Curse of the Lost Souls*. Se trata de un juego de rol y estrategia en 3D que, según fuentes de la compañía, "tiene gráficos dignos de un *shooter* 3D en primera persona, un sistema avanzado de desarrollo de personajes y objetos que permiten crear conjuros y todo tipo de ítems mágicos, con lo que el inventario es potencialmente infinito". Los jugadores rusos y alemanes llevan disfrutándolo desde octubre del año pasado. Nival lo está traduciendo al inglés y ya ha llegado a un acuerdo de distribución mundial con Ubi Soft.



Etherlords le da casi tanta importancia al comercio como a los combates.

Para el año en curso, esta compañía moscovita ya ha presentado un nuevo proyecto que se editará en Rusia antes del final del verano. Se titula *Etherlords*, y en Nival aclaran que no es ni la secuela de *Necromancer* ni la de *Evil Islands*, "aunque pueda parecerlo". Esta vez se dedicará más atención a los elementos puramente estratégicos, ya que existen un total de 300 conjuros a los que se puede ir accediendo mediante la recogida e intercambio de recursos.

BUBKA ENTERTAINMENT

Este año piensan editar diez juegos de producción propia de los cuales cuatro ya han sido anunciados y se están desarrollando. El más prometedor es *Spells of Gold*, un juego de rol desarrollado por la compañía filial Jonquil Software.

Bubka fue una de las primeras compañías rusas que se beneficiaron de la apertura de mercados. En 1994 ya había firmado contratos que le permitían distribuir en el territorio de la CEI (actual Federación Rusa) los juegos de Sony, Acclaim, Codemasters o Sega.

Muy pronto se convirtieron en la primera distribuidora del territorio y reinvirtieron parte de los beneficios obtenidos en crear su propio estudio de desarrollo. El primer juego desarrollado por Bubka fue *Russian Roulette*, un sencillo *arcade* que vendió unas 15.000 copias. Desde entonces, las ventas de sus títulos han ido creciendo espectacularmente hasta alcanzar las 150.000 copias de *Hard Truck*, que se ha editado en más de 60 países. El amplio historial de esta compañía incluye juegos como *Gromada* (un *arcade* de acción situado en un planeta lleno de brutos mecánicos) o *Vangers* (un curioso juego de acción en tiempo real que recuerda ligeramente a *Evolva*).



Sobre *Spells of Gold*, se trata de una fantasía heroica ambientada en una serie de mundos de fantasía comunicados entre sí por portales que casi nadie puede cruzar. Su protagonista es un comerciante que se dedica a llevar objetos valiosos de un mundo a otro utilizando sus artes mágicas y jugándose el pellejo en cada tránsito. Perspectiva isométrica, personajes animados y renderizados en 3D, alrededor de 2.000 ítems, entre objetos mágicos y armas, y una capacidad de crecimiento casi ilimitado de los personajes jugables hacen que *Spells of Gold* parezca una propuesta digna de ser seguida de cerca. Los otros dos proyectos son también juegos de rol, uno estratégico, *Charm of Wars*, y el otro más centrado en la acción táctica en tiempo real, *Paradise Cracked*.

ELECTRO TECH SOFTWARE

Actualmente su equipo de desarrollo trabaja en *Bestiary*, un juego de estrategia en tiempo real que se inspira en la fórmula de *Warcraft* y *Warhammer*.

Electro Tech nació en diciembre de 1993. Esta compañía moscovita se ha dedicado durante años al diseño de enciclopedias interactivas con las que ha ganado prestigio y multitud de premios internacionales, aunque, al parecer, no tanto dinero como hubiesen deseado. Por eso, en verano de 1999 tuvieron la sana ocurrencia de rebautizar la sociedad y dedicarse al desarrollo de juegos de acción en 3D. El primero ha sido *Power Tank 3D*, un juego del que te ofrecimos un completo análisis en nuestro primer número.

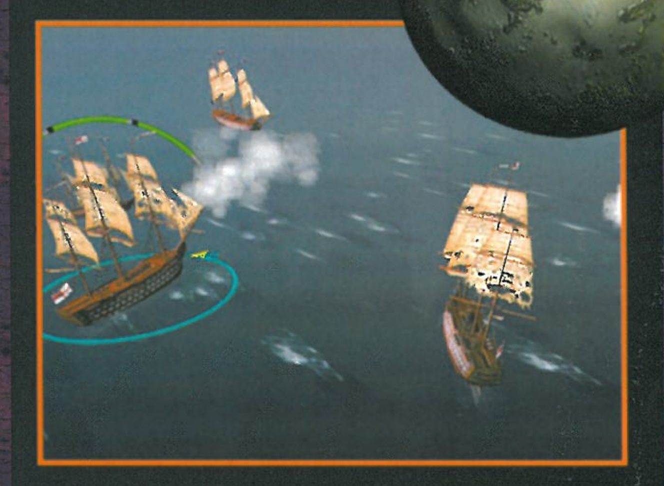
Su actual proyecto se titula (provisionalmente) *Bestiary* y, según afirma el jefe de producto de la compañía, es "un innovador juego de estrategia en tiempo real inspirado en la fórmula de *Warcraft* y *Warhammer* que incluye un completo mundo en 3D con cámara flexible, efectos de luz dinámicos y una consola para automatizar las órdenes". Sus protagonistas son diversas razas de animales inteligentes que se disputan un planeta muy similar a la Tierra tal y como era en el siglo XII. La duración del juego oscilará entre 12 y 80 misiones, dependiendo de la habilidad de los jugadores, el número de razas seleccionadas y determinadas decisiones que influirán en su desarrollo, ya que el final es abierto.





AKELLA

Se empieza distribuyendo programas de gestión, luego se pasa al software educativo y se acaba desarrollando juegos para PC de alto presupuesto. El próximo, *Age of Sail 2*



Eso es, al menos, lo que ha hecho Akella, una de tantas compañías rusas que se beneficiaron de la apertura económica de los primeros 90 para ir creciendo gradualmente. Hoy reúne a un total de 70 empleados y sus actividades abarcan diversas áreas de la producción multimedia, desde el desarrollo de software a la provisión de servicios de Internet.

Pero hablemos de juegos. Y más en concreto, del peculiar sub género al que Akella se ha dedicado preferentemente hasta ahora: la estrategia marítima. *Sea Dogs*, editado en 1997, fue su primer juego de alto presupuesto y proyección internacional. En él controlabas a una horda de piratas (30 en total) con la que sembrabas el terror en las principales rutas comerciales del Caribe, África Oriental y los Mares del Sur. Take 2 llegó a un acuerdo con estos expertos en piratería interactiva de lujo para que desarrollasen la secuela de *Age of Sail*. El juego está ya a punto de editarse y ofrecerá estrategia histórica ambientada en la edad de oro del comercio marítimo y la piratería, el siglo XVIII. Podrás disfrutar de 2.000 embarcaciones históricas bajo bandera de 12 países diferentes y pasar de grumete o polizón a almirante de un flota comercial, pirata o de guerra.

Los siguientes proyectos de Akella serán la secuela de *Sea Dogs*, en la que acaban de empezar a trabajar, la ampliación de su servidor de juego *on line* y el desarrollo de tecnología gráfica en 3D para la compañía francesa Cryo, con la que colaboran desde hace algo más de un año.



CROTEAM

CROACIA

ZAGREB

El que ya muchos consideran "juego independiente del año" no vendrá de Estados Unidos ni de alguno de los estudios del sur de Inglaterra, sino de Zagreb, la capital de Croacia.

Su título es *Serious Sam*, y podríamos definirlo como un *arcade* estilo *Doom* o *Quake* pero con un motor gráfico completamente nuevo, el Serious Engine, también desarrollado por Croteam. Aunque el juego no es precisamente una superproducción, lo cierto es que su proceso de desarrollo está siendo sofisticado y complejo y ha despertado grandes expectativas. Los cronistas destacan su estupendo motor gráfico y el modo *deathmatch*, pero también la partida individual y el modo cooperativo resultan divertidos (sobre todo para los que siguen buscando genuinas experiencias *arcade* en la línea de *Doom*) y la ambientación entre mitológica y futurista resulta de lo más convincente. El argumento es, como suele decirse, sencillo y funcional (incluso diríamos que recuerda muy mucho al de la película *Stargate*): Serious Sam es un soldado de élite terrícola que se sube a una máquina del tiempo y viaja al Antiguo Egipto para enfrentarse a Notorious Mental, una brumosa deidad que amenaza con destruir el mundo. Según Roman Ribaric, relaciones públicas de Croteam, "se trata de un *arcade* frenético y al viejo estilo, muy centrado en la partida individual pero con un alto nivel técnico que se nota, por ejemplo, en el realismo de las renderizaciones o los efectos volumétricos".



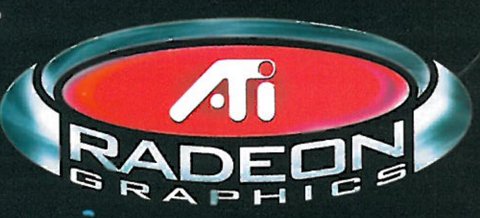
Croteam echó a andar en verano de 1993. Sus primeros juegos fueron un simulador de fútbol para PC y Amiga (*Football Glory*) y un juego de fútbol sala y un *arcade* de invasiones alienígenas (*Save the Earth*) que se editaron exclusivamente en formato Amiga. Estos títulos les permitieron situarse muy bien en el mercado europeo, con volúmenes de ventas considerables tanto en Alemania como en el Reino Unido. A partir de 1995, la compañía decidió centrar sus esfuerzos en el desarrollo de juegos para PC, pero la guerra de los Balcanes y la crisis económica posterior hicieron que su primer proyecto haya tardado más de la cuenta. Según comenta Alen Ladavac, jefe de programación de la compañía, "*Serious Sam* ha exigido un gran esfuerzo en condiciones no precisamente ideales, pero si se convierte en un éxito sorpresa, como dicen los especialistas, nos ayudará a conseguir un contrato de distribución estable para nuestros próximos proyectos". Ladavac también confirma que están en conversaciones para alquilar el motor gráfico Serious Engine a otras compañías de desarrollo. Y agradece a los internautas que, de forma desinteresada, se ofrecieron para probar Serious Sam en su fase beta, ayudando así a que Croteam corrigiese algunos errores de programación e incorporase pequeñas mejoras que van a notarse mucho en el producto final.





¡ Mis juegos favoritos nunca han tenido tanta calidad ni han ido tan rápidos !

Tras probar el Procesador Gráfico ATI RADEON con su acelerador de geometrías T&L por hardware y su memoria ultrarrápida para acelerar mis juegos 3D, sólo puedo decir que la nueva tarjeta RADEON es increíblemente rápida y en gráficos 3D a 32 bit ¡es realmente impresionante! La RADEON es la mejor tarjeta para disfrutar de mis juegos preferidos. Además, gracias a la salida de TV, puedo jugar en la pantalla de mi televisión. Si quiero relajarme, puedo ver una película DVD o capturar imágenes de vídeo*.



Estoy realmente impresionado, la única cosa que puedo decir es: ¡ Quiero una RADEON !

¡Quiero una Radeon!

La tarjeta RADEON está disponible en:

- RADEON 64MB DDR VIVO (Video In Video Out)
- RADEON 32MB DDR
- RADEON 32MB (Salida de televisión opcional)

* capturadora de video solo disponible con la versión VIVO

ATI

www.ati.com

POLONIA

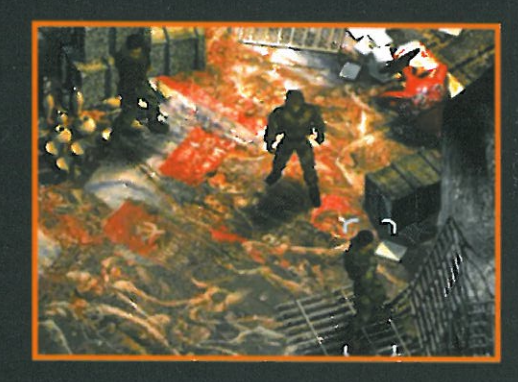
VARSOVIA
BRATISLAVA

REBELMIND

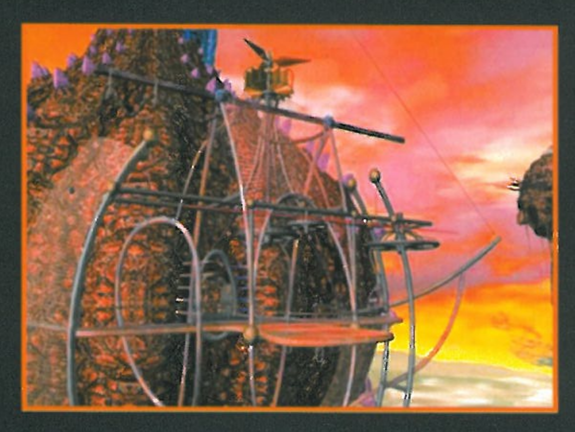
En apenas seis años de historia, esta compañía con sede social en Varsovia ha hecho un poco de todo. Ahora trabaja en *Grom*, un juego de rol con elementos de acción y aventura que editará CDV Software.

Para empezar, una modesta producción titulada *Mega Blast* que ellos mismos definen como "el *Bomberman* polaco". Luego ampliaron horizontes con *Dark Moon*, un *shooter* espacial al viejo estilo, y un plataformas, *Tresure Island*, que supuso todo un salto cualitativo a nivel gráfico y técnico. Todos estos títulos fueron distribuidos a nivel local por L.K Avalon y tardaron varios años en ser reeditados (en línea económica) a nivel europeo.

Su actual proyecto es mucho más ambicioso. CDV Software, una compañía alemana acostumbrada a trabajar con desarrolladores del Este de Europa, ya ha comprado los derechos de edición y piensa editarlo en el primer cuarto del 2001. Se titula *Grom* y es un juego de rol con reglas simplificadas y componentes de acción y aventura. Se basa en una interfaz sencilla, sin apenas iconos, combates en tiempo real y puzzles sencillos y lógicos, "en la línea de las primeras aventuras de Lucas Arts", según comenta Darek Rusin, jefe de producto de la compañía. Su protagonista es un comandante aliado que trata de impedir que los alemanes encuentren una terrible arma de inconcebibles poderes que alguien dejó olvidada en algún rincón del Tibet. Para que hagas una idea más precisa, a Rusin le recuerda "las películas de Indiana Jones y James Bond, pero con un argumento de connotaciones místicas inspirado en la mitología hindú". El otro proyecto de Rebelmind es *Timotheus*, un juego de "entrenamiento educativo" destinado al público infantil.



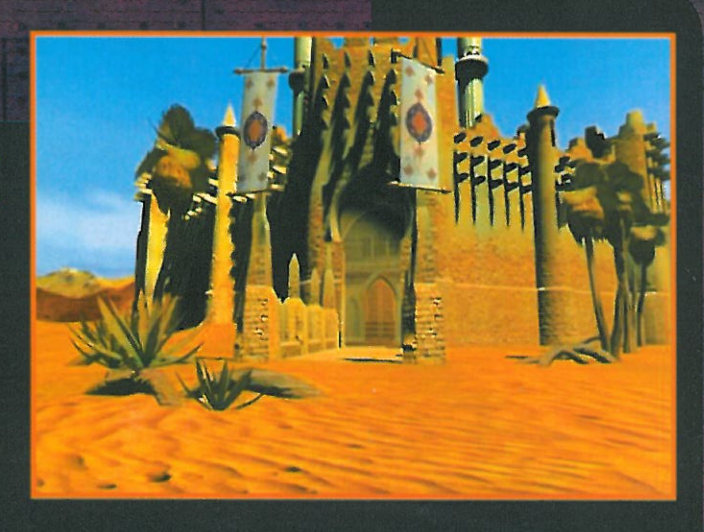
Una imagen de Gorky 17 (arriba), el último juego desarrollado por Rebelmind, y una de Grom, su actual proyecto (abajo).



L.K AVALON

***Mad Trax* es su título más internacional y en la actualidad está a punto de editar dos aventuras gráficas, *Schzim: Misterious Journey* y *Reah*.**

Además del principal distribuidor de software lúdico de Polonia, L.K Avalon es una compañía con estudio de desarrollo interno que ya tiene un largo currículum. *Schzim* es la gran apuesta de Avalon para este 2001. Se trata de un juego pensado para ser reproducido en versión DVD y aprovechar así la superior velocidad y las prestaciones técnicas de este formato. Para CD- ROM se editará lo que los desarrolladores definen como una "conversión a escala" del original. Aunque Avalon ha tenido escasa proyección internacional hasta el momento, *Schzim* es un juego que tiene serias posibilidades de ir más allá del restringido mercado polaco, ya que varias compañías alemanas e inglesas se han interesado por él. El argumento ha sido desarrollado por el escritor australiano Terry Dowling y se sitúa en el 2085, el año en que los seres humanos pisarán por primera vez el misterioso planeta Argillus. Es una historia no lineal y no violenta en que se podrá controlar a dos personajes diferentes con perspectiva en primera persona.



CSG WORLD GAMES

UCRANIA

European Wars: Cossacks es el primer proyecto comercial de CSG, una joven compañía (echó a andar en 1997) con estudios en Kiev, la capital de Ucrania.



Antes habían desarrollado mucho software educativo y un juego titulado *Warcraft 2000* que no se editó comercialmente pero sí sirvió para que la distribuidora alemana CDV Software se fijara en ellos y les encargase el desarrollo de *Cossacks*. El juego va a editarse en breve (publicábamos la demo en nuestro número de noviembre), es de estrategia histórica en tiempo real y está ambientado en la Europa de la Edad Moderna (siglos XVI y XVII), la época de las guerras entre estados nación y de la agresiva expansión europea.



En él podrás elegir civilizaciones tan pintorescas como la Ucrania de los cosacos (por supuesto), Argelia, las ciudades estado del Norte de Italia o la Sajonia protestante. Pero lo que de verdad llama la atención en *Cossacks* es lo bien resueltos que están los combates masivos, con un número insólito de unidades moviéndose al mismo tiempo y de forma muy coordinada. También nos ha sorprendido gratamente que sea posible apoderarse del armamento pesado de las unidades rivales y utilizarlo inmediatamente, con lo que los combates se convierten en un frenético toma y daca.

Para este año CSG tiene previsto ponerse el mundo por montera con dos nuevos proyectos. El primero es *Venom*, un juego de acción táctica situado en 12 enormes escenarios de ambientación futuristas, seis de ellos al aire libre. El otro se titulará *HoveRace*, y es un *arcade* de violentas carreras futuristas en la línea de *WipEout*.

FUN LABS

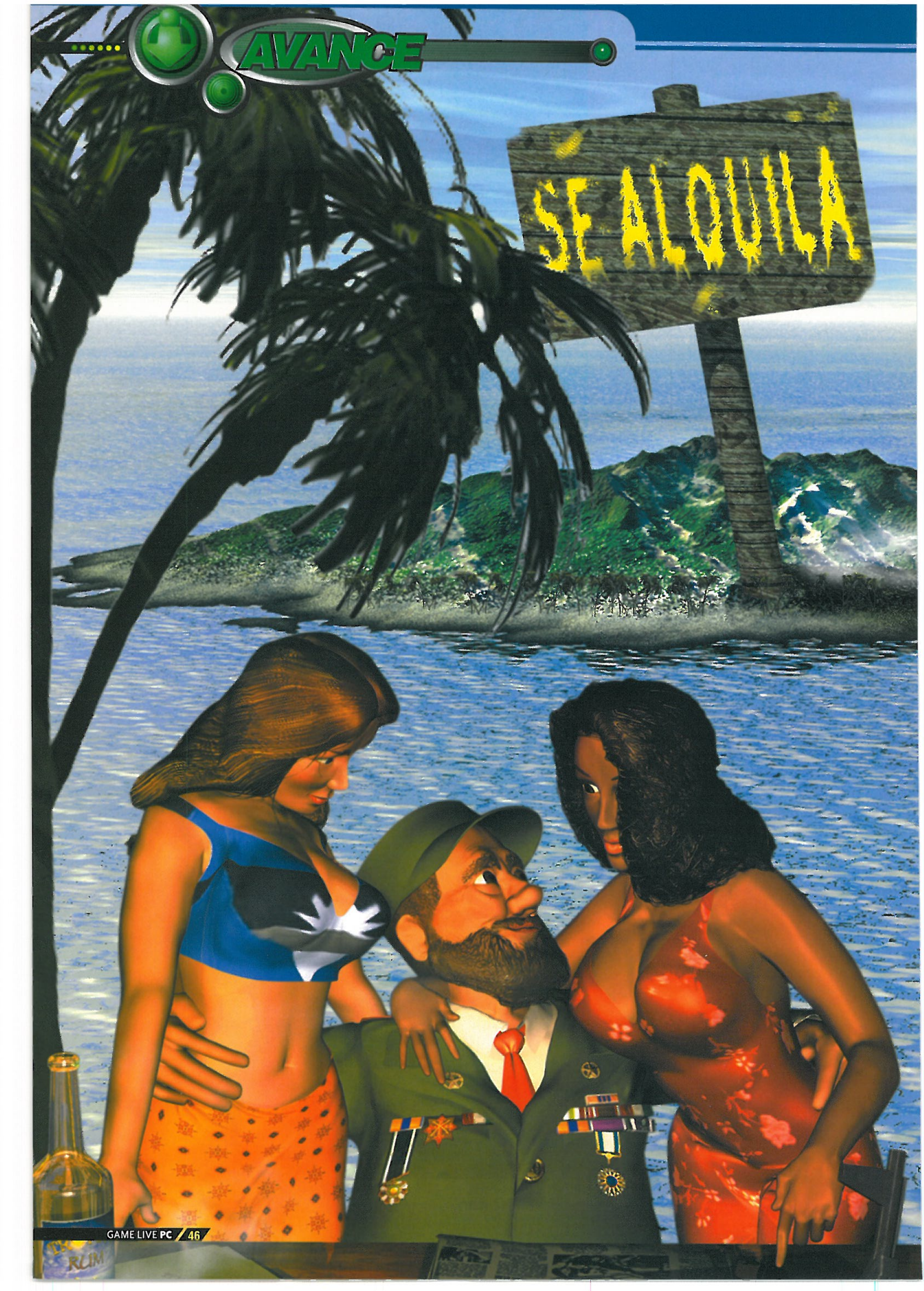
RUMANÍA



Y acabamos nuestro repaso por las compañías de desarrollo de la Europa Central y Oriental con la esperanza blanca del software rumano, Fun Labs, un estudio de desarrollo hasta ayer minúsculo que acaba de firmar un contrato con Activision. La distribuidora británica va a hacerse cargo de la distribución mundial del juego de acción en primera persona en que Fun Labs trabaja en estos momentos y del que todavía no ha trascendido nada. Hasta ahora, la compañía de Bucarest sólo ha editado un juego, *Broken Balance*, pero hace poco más de un año que su propietario, Adrian Filippini, creó los estudios y formó el equipo de 26 profesionales que trabajan en el nuevo proyecto.

Y eso no es todo, otra compañía con sede en Bucarest, AMC Creation, trabaja en el juego que, según ellos "revolucionará el género de la estrategia integrando perfectamente combates en tiempo real y rol". El título provisional es *No Name War* y su argumento girará en torno a catástrofes nucleares y grupos de colonos que huyen de la Tierra en busca de nuevos horizontes. De momento, la información sobre este juego se limita a escuetos comentarios sobre su argumento y algunas pantallas.




SE ALQUILA

TROPICO

La Cuba de Castro ha servido de inspiración al juego más políticamente incorrecto de la temporada. PopTop ha apostado por explorar la cara oculta de los paraísos turísticos y enredarnos en una historia de caciques con cuenta en Suiza, bananas y revueltas populares.

Por J. Font

El equipo de Pop Top, capitaneado por el presidente de la compañía, Phil Steinmeyer, ha dedicado su último año y pico a *Tropico*, el primer juego de gestión estratégica ambientado en una dictadura caribeña. Antes trabajaron en *Railroad Tycoon 2*, pero esta vez han querido hacer algo a medio camino entre la gestión total y la parodia política interactiva. El propio Steinmeyer nos explicó que en PopTop siempre consideraron atractiva "la idea de situar un juego de estrategia en una isla, ya que estar separado del resto del mundo da un poco más de margen para que el jugador haga lo que quiera". Situarlo en un ambiente inequívocamente latino vino motivado porque no recordaban ningún juego con una ambientación así. Además, según el presidente de PopTop, "Cuba y Castro son un referente muy claro tanto en Estados Unidos como en Europa. Pensamos que un juego que diese un punto de vista inteligente sobre la realidad cubana tendría un atractivo adicional para los jugadores".

La isla de *Tropico* recuerda mucho a la de *Bananas*, aquella estupenda película que Woody Allen rodó hace casi 30 años. Revueltas campesinas y de extrema izquierda, caudillos corruptos que esquilman a la población para engordar sus cuentas suizas, complejos hoteleros de lujo, represión, ley marcial, purgas. Vale, estamos dispuestos a reconocer que no es colmo de la corrección política, pero las aberraciones de este tipo se prestan más al humor y la parodia que las (felizmente) aburridas democracias occidentales, por mucho que Gore y Bush Jr. se empeñen en divertir al personal. Pero dejemos la política para más tarde. Haz las maletas. Nos vamos al Caribe.

Acabas de llegar y ya te han nombrado "Presidente". Los desarrolladores han incluido varios candidatos a máximo mandatario, cada uno con ciertas características personales. Puedes encarnar desde un hombre hecho a sí mismo hasta un caudillo militar encaramado al poder con métodos poco ortodoxos. También podrás seleccio-



A veces los edificios degeneran y se impone renovar el parque urbano.

nar sus inclinaciones políticas o dotarte, a lo Roldán, de ese currículum fastuoso (y falso) que siempre has soñado. Puedes ser cleptómano, mujeriego e incluso tener tendencia en reducir el suministro de ron de tus destilerías. Todo ello tiene efectos notables en los sociedad de la isla. Steinmeyer reconoce que "aunque casi todos tenemos buen corazón y nos gusta hacer el bien, es probable que caigamos en la tentación de portarnos mal por una vez en la vida". Por supuesto, "ser malo será, además de eficaz, muy divertido".

Tu isla estará poblada por indígenas, con su propio árbol de ancestros y descendientes, y cada decisión tiene efectos positivos o negativos en un individuo o en toda la familia. Si no construyes un dispensario a tiempo, es posible que algún padre de familia acabe falleciendo debido a la mordedura de una serpiente. Obviamente, esto tiene repercusiones directas en el estado de ánimo de la unidad familiar. "Cada personaje cuenta con alrededor de 50 variables",explica Phil Steinmeyer. "Son más que las que puedes encontrar en algunos juegos de rol. Tratar de desarrollar el comportamiento de la población es uno de los retos que propone *Tropico*".

Con frecuencia te verás obligado a reprimir focos de rebelión en varias partes de la isla



El control de la población es básico en una economía en vías de desarrollo.

El tipo de construcciones que realices influirá mucho en el comportamiento de los ciudadanos de tu república. Construir una iglesia puede hacer que los sacerdotes tengan bastante influencia sobre la gente y crear una escuela evitará que los niños vagabundeen ociosos por las calles. Es cierto que cuanto menos ilustrada sea la población, más fácil será tenerla bajo control, pero para sanear la economía de la isla necesitarás profesionales cualificados, así que tú eliges. Steinmeyer aclara que "el juego es un híbrido entre la gestión de infraestructuras y la política, aunque con más elementos de lo primero que de lo segundo. De hecho, ésta era la idea original, aunque con los elementos políticos la cosa mejora considerablemente".

Autarquía y birra fría

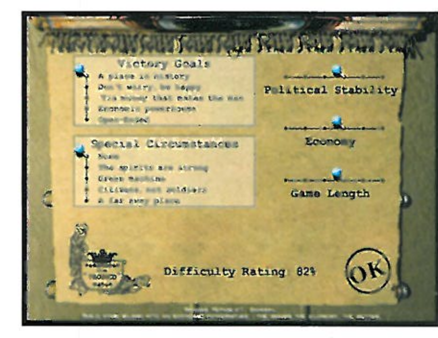
Algunos de los recursos que puedes llegar a necesitar sólo se consiguen manteniendo relaciones comerciales o estratégicas con otras potencias. Aun así, Steinmeyer nos confirma que es técnicamente posible convertir tu paraíso tropical en una autarquía: "Es

DATOS

GÉNERO:	Estategia
DESARROLLADOR:	PopTop
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Primavera

EN RESUMEN

Si PopTop consigue la tercera parte de lo que se ha propuesto estaremos hablando de un juego excepcional. Como simulador, promete una combinación inigualable de rigor y profundidad con fino sentido del humor. La única duda que nos queda es si la gran cantidad de opciones y variantes no serán obstáculo para que el juego se desarrolle a una velocidad razonable.



Las opciones de configuración afectan a la dificultad de la partida.

QUEREMOS TORTURARTE

Un juego de acción diferente. En él, la planificación estratégica es fundamental. La acción, trepidante como ninguna. El entorno gráfico, maravilloso. Y además, cabe la posibilidad de jugar con tres especies distintas.

Giants: Citizen Kabuto se desarrolla en escenarios vanguardistas en 3D de una belleza inusitada. Además, gran parte de los personajes poseen un sentido del humor único, especial. Pero al mismo tiempo, en este juego se libran las batallas más cruentas que jamás se han visto. Y ello, tanto en la modalidad para un solo jugador, como en las partidas multijugador.

Hemos reservado lo mejor para la cuesta de enero

GIANTS
CITIZEN KABUTO

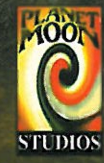
KABUTO

LOS MECCARIN

LAS SEA REAPERS

LOS SMARTIES







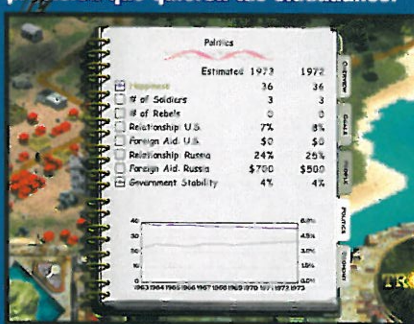
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60





La gente protesta. Si no piensas hacerles caso, prepárate para una represión agotadora y antieconómica.


La sencilla interfaz permitirá saber con precisión qué quieren tus ciudadanos.



El libro de cuentas es un elemento esencial. Huye de los números rojos.

mucho más difícil, aunque se puede hacer. De hecho, Castro lleva sobreviviendo sin ayuda soviética desde el final de la guerra fría, pero ahora las cosas le van mucho peor. Lo lógico sería tener buenas relaciones con alguna potencia externa, como hacen la mayoría de repúblicas caribeñas. Pero cuidado, si te alineas con Estados Unidos y haces algo que les molesta, puede que te invadan, como hicieron con Haití, Granada o la República Dominicana".

Tus diplomáticos se encargarán de que llegues a acuerdos ventajosos con rusos y americanos. Como aclara Steinmeyer, "todo es una cuestión de equilibrio: si te conviertes en un recalcitrante comunista, no esperes que lleguen muchos turistas americanos a tu isla": Ése es uno de los modelos de negocio en que puedes basar la economía local: el turismo. Deberás conseguir una cierta estabilidad política y construir complejos lúdicos. Si lo haces, los turistas empezarán a visitar tus playas.

En la mayoría de casos, obtendrás dinero mediante el comercio con otros países, el turismo, los alquileres y la presión fiscal sobre el pueblo. Un exceso de codicia puede tener consecuencias fatales, ya que tus ciudadanos no aceptarán una presión fiscal que les hunda en la miseria y tendrás que recurrir a medidas coercitivas. Cuando la tensión social alcance niveles intolerables, cualquier demagogo de palabra fácil puede convertirse en líder revolucionario y organizar una revuelta popular para derrocarte.

En cuanto pongas un pie en este paraíso tropical, serás nombrado "presidente"

Un poco de persuasión y propaganda (controlas la radio, las cadenas de televisión y los diarios) puede servir para apaciguar los ánimos, pero las situaciones de extrema gravedad sólo se solucionan sacando al ejército a la calle. Con frecuencia te verás obligado a reprimir focos de rebelión en varias partes de la isla. A veces serán el justo castigo a tu tiránica gestión, pero otras te enfrentarás a enemigos políticos que han movilizado a un pequeño grupo de descontentos o han conseguido ayuda externa para sus intentos de golpe de estado.


La familia tiene un papel destacado en la estructura social de la isla.

Del tren al Trópico

Si hay algo que *Tropico* y *Railroad Tycoon 2* tienen en común es que utilizan el mismo motor. Aun así, ha habido que introducir en él profundas modificaciones, ya que, como explica Steinmeyer, "*Tropico* es mucho más ambicioso, de hecho, sus archivos gráficos comprimidos ocupan 600 MB por los sólo 83 que ocupaba *RT2*. Casi no nos cabía en un CD". Steinmeyer se muestra eufórico, ya que considera que "va ser el juego de estrategia con mejores gráficos hasta la fecha".

Una de las cosas que más sorprenden es el nivel de detalle de los edificios y de los habitantes de la isla, siempre muy metidos en sus quehaceres cotidianos. Un *zoom* te permitirá acercar y alejar la cámara a voluntad. Alejarla es especialmente útil cuando se trata de decidir cuál es el lugar más apropiado para situar un edificio. Activando la opción "Ver recursos", el mapa se coloreará para indicarte en qué zona concreta puedes construir. La vista aérea también sirve para comprobar dónde están los tipos de terreno más adecuados para el cultivo o la minería.

Tropico cuenta con una sencilla interfaz dividida en tres menús diferentes, uno de información general, otro de política y un panel de construcciones.



Tu isla es un libro en blanco. Podrás convertirla en un paraíso o en la antesala del infierno.

Las zonas coloreadas indican dónde deberías construir un edificio determinado.

En la beta a la que tuvimos acceso echamos de menos información genérica sobre el número de habitantes y sus quehaceres (cuántos siguen sin techo o desempleados, cuántos están cualificados para una profesión determinada...), pero Steinmeyer nos confirmó que existirá una ventana dedicada a este tipo de información en la versión final del juego. El menú de opciones políticas te permite promulgar edictos que regulen tus relaciones con las potencias extranjeras o el precio de alquileres y productos de consumo. El panel de construcciones es el que utilizarás con más frecuencia, ya que de él dependen tus decisiones básicas y la dirección general que le das al juego.

Los desarrolladores nos han confirmado también que *Tropico* no se basará en una campaña. Tendrá entre 6 y 12 escenarios predeterminados, pero el resto se basará en mapas generados al azar, con lo que será un juego completamente abierto. Algo que tal vez echaremos de menos es un modo multijugador, pero Steinmeyer justifica esta omisión explicando que "para hacer el mejor juego posible debíamos centrar nuestros esfuerzos en la partida individual o en el multijugador, y decidimos que, dada la popularidad de los juegos de estrategia para un jugador, era mejor prescindir de la opción múltiple". Ahora sólo queda esperar que se anuncie la fecha de edición de este juego de ambientación tan atractiva y tan rico en opciones. Los que duermen con una copia de *Rollercoaster* o *Theme Park* bajo la almohada van a poder disfrutar de algo parecido, pero más centrado en la interacción con seres humanos de reacciones impredecibles que en la simple gestión de edificios e infraestructuras. Como decíamos en nuestro primer número, pronto vas a tener la oportunidad de sacar a ese dictador resentido y avaricioso que (sí, no disimules) se esconde en tu interior.



MÁS SE PERDIÓ EN CUBA

Phil Steinmeyer, presidente de la compañía norteamericana PopTop, es consciente de haber dedicado año y medio de su vida a un juego políticamente incorrecto, una incursión sin tapujos "en el lado más sucio y trágico de la política latinoamericana".

GL: ¿Por qué las evidentes alusiones del juego a Cuba?

P. S.: En parte situamos el juego en Cuba porque pensamos que Castro es un político extraordinariamente hábil. Como gestor ha sido desastroso para Cuba, que no ha levantado cabeza en 40 años, pero encarna el ideal de líder que maneja el juego político con increíble habilidad, como ha demostrado su actuación en el caso Elián González.

GL: En España hay una cierta polémica sobre la supuesta amoralidad de juegos como Tropico. Lo cierto es que jugándolo hemos hecho cosas de las que tal vez deberíamos avergonzarnos...

P. S.: No creo que tenga nada malo ironizar sobre algo tan terrible como la represión, la corrupción o los métodos autoritarios. La verdad, estoy seguro de que nadie que juegue a Tropico va a viajar al Caribe para dar un golpe de estado.

GL: En Tropico no tienes un control directo sobre los ciudadanos. ¿Os interesaba más la gestión a gran escala que la microgestión?

P. S.: Claro, es así como funciona el ejercicio del poder. Ni siquiera Castro, pese a su poder absoluto, puede impedir que sus ciudadanos escapen en pateras, sigan creyendo en Dios o trabajen más duro. Su fuente de poder es la ley, los edificios que construye, los planes económicos que diseña...



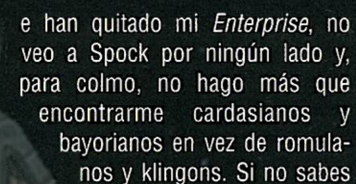
Parece que *Star Trek* se ha reconciliado con el PC. Cuando aún está reciente el recuerdo de *Star Trek Voyager: Elite Force*, nos alegramos de dar la bienvenida al nuevo estandarte del orgullo *trekkie*. Llega el turno de las novísimas generaciones y de la flamante estación espacial Espacio Profundo Nueve.

Por S. Sánchez

STAR TREK ESPACIO PROFUNDO NUEVE

THE FA

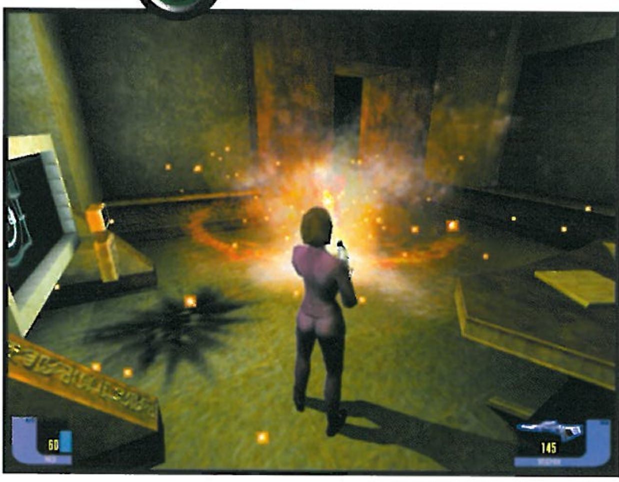
Me han quitado mi *Enterprise*, no veo a Spock por ningún lado y, para colmo, no hago más que encontrarme cardasianos y bayorianos en vez de romulanos y klingons. Si no sabes de lo que estoy hablando es que aún eres menos *trekkie* que yo y lo de Espacio Profundo te suena a título de película mala. ¡Pues no! Las palabras "Espacio Profundo Nueve" no deberían pronunciarse tan a la ligera. Así se titulaba la tercera tanda de capítulos de la serie *Star Trek*. En España casi ni nos enteramos de su existencia: programaron los dos primeros capítulos y luego, sencillamente, desapareció de la parrilla. *The Fallen* nos ofrecerá la oportunidad de descubrir la historia de esta desconocida estación espacial.



Antigua estación minera cardasiana, Espacio Profundo Nueve es un enclave estratégico codiciado por todos desde el momento en que se descubrió la existencia en las cercanías de un agujero de lombriz estable.

En el juego tendremos la oportunidad de jugar con tres de los protagonistas

LLEN


El único problema con el rifle faser es que no es demasiado fácil encontrar munición.

capitán de la nave Defiant, Benjamin Sisko, la mayor Kira y el Klingoniano Worf.

The Fallen llega ahora a España de la mano de FX Interactive, una compañía que trata con especial mimo las traducciones de los juegos. En este caso, han buscado a los dobladores de la serie en España y han trabajado con ellos en los Estudios EXA, los mismos que se encargaron del doblaje de *The Longest Journey*. Además, también han contado con el asesoramiento de especialistas en *Star Trek* para una perfecta adaptación.

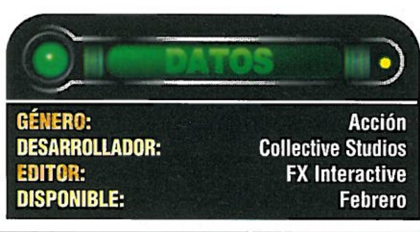
La vida en este cuadrante

Abróchense los cinturones, porque el argumento de *The Fallen* es de aquellos que dan vértigo de puro complejos. La historia arranca cuando Kira es sorprendida por un ataque de fundamentalistas en el planeta Bayor y Sisko y Worf acuden en ayuda de una nave bayoriana que ha lanzado un mensaje de auxilio. Éste es sólo el principio de una bacanal de acción desbordada, misterio, imprevisibles giros de guión y traiciones diversas. Las misiones variarán según el personaje que elijamos, aunque la mayoría de escenarios serán comunes. Nuestros tres protagonistas actúan en paralelo, así que cuando completemos el juego habremos vivido la misma historia desde tres puntos de vista diferentes pero interconectados.

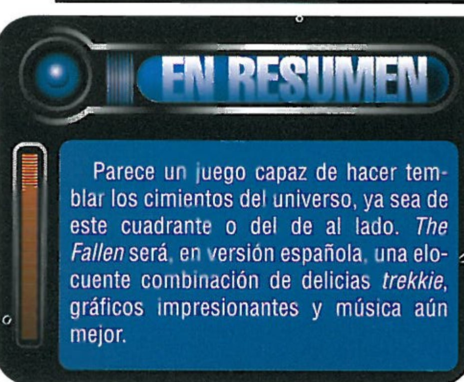
Los culpables de todo acaban siendo unos misteriosos orbes que los Pah-Wraiths, antiguas deidades de los cardasianos, piensan utilizar como puerta de acceso al mundo conocido. El problema es que, usados por separado, los orbes provocan unos agujeros de gusano que pueden utilizarse como poderosas armas, ya que absorben todo lo que les rodea. Ya sea por motivos bélicos, religiosos o por preservar la paz, todos quieren apoderarse de los orbes. Cardasianos, dominion, bayoranos, la Federación, los desconocidos grigari y hasta algún ferengi despistado van a enfrentarse por la posesión de estos codiciados objetos.

Escudos activados

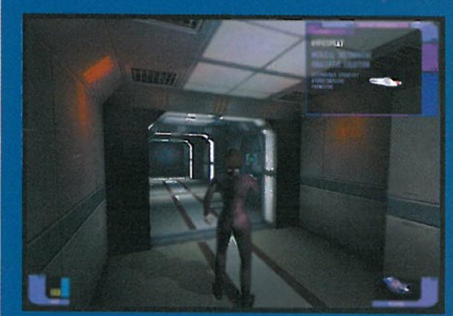
The Fallen hace un uso sorprendente del motor de *Unreal Tournament*. Sabíamos de sobra que era un buen motor (por supuesto), pero no imaginábamos que a

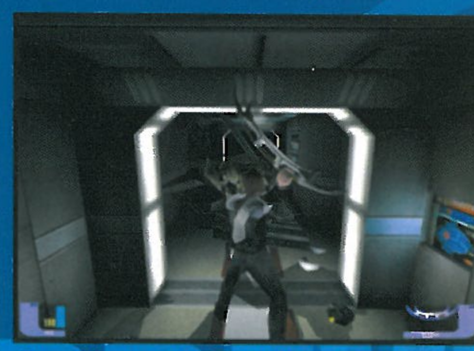


GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Collective Studios
EDITOR:	FX Interactive
DISPONIBLE:	Febrero



Parece un juego capaz de hacer temblar los cimientos del universo, ya sea de este cuadrante o del de al lado. *The Fallen* será, en versión española, una elocuente combinación de delicias *trekkie*, gráficos impresionantes y música aún mejor.


Con el Tricorder podremos localizar objetos ocultos tras varias paredes.


Pues sí, en pleno siglo XXIV también se lucha con armas blancas.


Los escudos personales son ideales en las situaciones más comprometidas.


El puente de la USS Defiant va a ser uno de los lugares más visitados en *The Fallen*.



Dispondrás de un comunicador para contactar con el resto de tripulantes.

Algunos campos de fuerza pueden ser neutralizados si ajustamos bien los faser.

estas alturas pudiera sacársele tanto partido. Los gráficos son sencillamente soberbios, con unos reflejos y efectos de agua dignos de un Oscar. Los escenarios son una fiel representación de la estación Espacio Profundo Nueve y la nave Defiant y los personajes parecen auténticas réplicas fotográficas de los que aparecen en la serie. Los efectos de gases y niebla contribuyen a darle al conjunto un inconfundible aire futurista y una atmósfera sórdida y hostil.

El sonido es igual de bueno que los gráficos. *The Fallen* aceptará la mayoría de los soportes de sonido tridimensional conocidos. La música incidental está tan bien adaptada al desarrollo de la acción que a veces te verás obligado a hacer pausas para que tanta tensión no acabe afectando tu ritmo cardíaco. Sobre los efectos de sonido, bastará con que te diga que parecen directamente sacados de los capítulos de la serie.

En *The Fallen* tendremos un total de 11 armas a nuestra disposición. Aparte del limitado arsenal de la flota estelar, podremos apoderarnos de piezas de artesanía bélica de cardasianos, bayoranos o Dominion. Por ejemplo, Worf empezará la aventura blandiendo un Bat'-Leth o Espada de Honor, arma inútil y

Este juego hace un uso sorprendente del motor de Unreal Tournament



Incluso quedará tiempo para darse un relajante baño.

extraña donde las haya, aunque se lo perdonaremos por ser Klingon.

El juego exigirá que utilices muchas de las teclas, y eso puede desorientar un poco al principio. La interfaz no es para nada sencilla, pero en cuanto superes la cerrada curva de aprendizaje, tendrás la impresión de haber jugado a esto toda la vida. El único detalle engorroso parecen ser los puzzles, que no están mal en sí pero quizá acaben por romper el flujo normal de la acción.

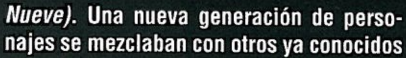
Hay otros elementos que ayudan mucho a la jugabilidad de *The Fallen*. Por ejemplo, el sistema de apuntar automático. En la mayoría de juegos, esto le quita algo de realismo al juego, incluso se considera negativo que no tenga la opción de apuntar las armas manualmente, pero a *The Fallen* le va estupendamente, ya que se utiliza una perspectiva en tercera persona.

Nuestro mejor aliado será el Tricoder, un aparato que tendremos en la mano el 90% del tiempo. Sirve para localizar todo tipo de elementos y para calcular la intensidad de algunos campos de fuerza que podremos atravesar regulando la frecuencia de nuestros *fasers*.

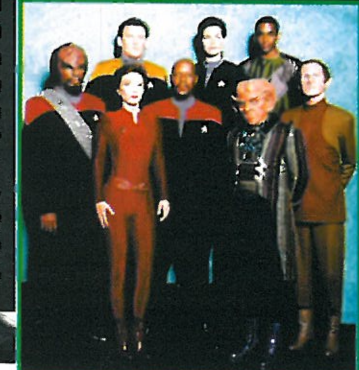
Star Trek: Espacio Profundo Nueve The Fallen ha sido diseñado como una gran aventura futurista con un ritmo trepidante y sólido argumento. Para fortalecer la historia vamos a poder disfrutar de unas escenas cinemáticas que nos ayudarán a comprender mejor los acontecimientos. Y si todavía queremos más información, antes de pasar a la siguiente misión, tendremos la oportunidad de hablar con la gente de la estación Espacio Profundo Nueve: todos estarán encantados de hablar con nosotros.

Puede que cuando superemos las 24 misiones de *The Fallen* nos acordemos de una de sus principales carencias: no tiene un modo multijugador. Pero para entonces, habremos vivido una de las mayores aventuras jamás vista en un PC. Palabra de *Trekkie* de nuevo cuño.

UNA SAGA ETERNA



Todo empezó con la filmación, en 1964, del episodio piloto de una serie que se llamaría *Star Trek*. Su éxito fue abrumador y, tras acabar la temporada de la serie original, se rodaron capítulos de una nueva entrega: *Star Trek: La nueva Generación*. La tercera temporada empezó en 1993 y se tituló *Deep Space Nine (Espacio Profundo Nueve)*. Una nueva generación de personajes se mezclaban con otros ya conocidos en una estación espacial codiciada por muchos y que acababa convirtiéndose en punto de encuentro de muchas culturas. La estación se llamaba Terok Nor, aunque con el tiempo se convirtió en Espacio Profundo Nueve.



DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE



Por J. Font

Alguien dijo que una vez probado *Commandos* es casi inevitable que casi cualquier juego de acción de parecidas características te sepa un poco a él. Es lógico y normal, algunos juegos proyectan tanta sombra que es difícil resistirse del todo a su influjo. Ahora, lo que hasta el momento no había hecho nadie es recuperar casi punto por punto la fórmula del juego de Pyro y situarla en un nuevo escenario. Spellbound está en ello, y ya casi ha acabado de cocinar este *Commandos* del Viejo Oeste que va a titularse *Desperados*.

Pese a lo muy claro que queda en todo momento de dónde han sacado los desarrolladores una buena parte de sus ideas, lo cierto es que a *Desperados* no le faltan elementos claramente diferenciadores, algunos de ellos similares a los que se utilizan en las aventuras gráficas. El juego está ambientado en los últimos años de la Guerra de Secesión, la época en que las compañías ferroviarias eran dueñas de media América. Una de estas compañías ofrecerá una fabulosa recompensa (15.000 dólares de la época)

En pueblos tan tranquilos como éste es donde más debes temer un disparo por la espalda.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Spellbound
EDITOR:	Infogrames
DISPONIBLE:	Abril

EN RESUMEN

Una buena historia y todas las virtudes del contrastado sistema de juego de *Commandos*. El comportamiento de los personajes guiados por la CPU es irreprochable, o sea, más que inteligente, y el Salvaje Oeste es uno de los sitios que nos apetece visitar la próxima primavera. No obstante, la aparición de *Commandos 2* podría dejar este juego fuera de combate.


Un barril de pólvora es ideal para abrir cerraduras.


El mordisco de una pequeña serpiente te obligará a buscar a Doc.


El interior de los edificios ha sido recreado minuciosamente.


Una vez fuera de combate, asegúrate de esconder los cuerpos.


Charlatanes y maleantes son personajes con un pésimo porvenir en Desperados.


Te han descubierto. Si vas por la vida de broncas, no llegarás a ninguna parte.

a quien les sirva en bandeja la cabeza de John Cooper, el tipo al que consideran responsable de los continuos asaltos que sufren sus convoyes. Pero resulta que el tal Cooper es inocente, la víctima de un cruel equívoco que pone en peligro su vida y le empuja a convertirse en un forajido y crear su propia banda. Los "desperados" del título son pobres diablos que no tienen nada que perder y se unen a Cooper en su lucha con El Diablo, el más temible forajido a este lado del río Pecos. Así que no serás más que un fuera de la ley de mentirijillas, un hombre íntegro que lucha contra su destino. Y eso, en el Salvaje Oeste, suena a música celestial.

El más rápido

Tu primera misión en el juego es un tutorial en el que aprenderás a manejar a tu personaje principal. Si ya has jugado a *Commandos* todo te parecerá muy familiar. Tu personaje cuenta con un retrato rodeado de las acciones y objetos que puede emplear durante el juego. Otros retratos en la parte inferior, te permitirán ver de qué objetos puedes disponer en cada misión y seleccionarlos rápidamente. Otros iconos sirven, por ejemplo, para hacer que tu personaje se ponga cuerpo a tierra o para acercar y alejar el escenario. En fin, que si ya has jugado a ese otro juego del que te vengo hablando desde la primera línea todo te resultará archiconocido, fácil, intuitivo y muy en su sitio. Basta con que te aprendas unos cuantos atajos de teclado y ya estarás en condiciones de convertirte en el pistolero más rápido de Missisipi y alrededores.


Estás rodeado, así que mejor tira el revólver y levanta las manos.

En la segunda misión del juego deberás liberar a Sam, un experto en explosivos que, de momento, echa a perder su talento trabajando de esclavo en una plantación de algodón. Al principio serás tú quien le eche un cable, pero en la siguiente misión necesitarás sus habilidades para escapar de territorio indio. Luego serás mordido por una serpiente venenosa y deberás embarcarte en otra misión de rescate, esta vez para salvar a un doctor de la horca. Así, entre rescates y favores mutuos, la historia va avanzando y Cooper reunirá a su peculiar familia de forajidos.

El juego se basa en misiones muy variadas, no se trata sólo de agujerearle el vientre a todo aquel que no esté dispuesto a unirse a tu banda. En algunos casos, el innecesario derramamiento de sangre incluso penaliza, para que luego digan que los juegos de PC sólo potencian el uso de la violencia y las actitudes amorales. Cargarte al

Hay momentos en que espolear a los caballos y apretar los dientes es la única opción.

secuaz de un forajido con el que pretendes dialogar es, además de una demostración de mal gusto, un terrible error por el que es justo y lógico que se te castigue.

Serpientes y cactus

Uno de los aspectos más relevantes de *Desperados* son los excelentes escenarios que albergan las aventuras. Aunque no se trata de escenarios enormes, la ambientación es impecable. Además, se han incluido personajes no jugador para dar mayor sensación de vida en los pueblos y para complicarte la existencia. Como ocurre en las películas del Oeste, los malos andan camuflados entre la pacífica gente del pueblo, así que tendrás que ir con cuidado porque pueden descubrirte en cualquier momento. Además, existe la posibilidad de penetrar en los edificios y, cuando lo haces, los tejados desaparecen para que puedas ver su interior, algo que no pasaba en el primer *Commandos* pero que sí se ha incorporado en la secuela que está a punto de editarse.

El inteligente comportamiento de los cazadores de recompensas, miembros de bandas rivales y servidores de la ley que atiborran los escenarios de *Desperados* también es una grata sorpresa. No suelen moverse en formación, más bien recorren en solitario rutas predeterminadas o tienden a quedarse quietos en un punto concreto, pero están muy atentos a cualquier ruido o movimiento sospechoso y no dudarán en abandonar sus puestos para ir a ver lo que ha ocurrido. Es más, cuando salen en tu busca dan la sensación de ser capaces de organizarse y saber lo que hacen. Cuando intentan localizarte hacen barridos visuales que cambian de color según el estado de alerta en el que se encuentren. El color verde significa que no te han visto, el amarillo que sospechan de que estás allí y el marrón que te han descubierto. En estos casos, la ensalada de tiros está garantizada y resulta incluso probable que pierdas alguno de los personajes. Con la beta que hemos probado en mano, da la impresión de que puedes seguir adelante con la baja de algún miembro de tu equipo, pero eso es algo de lo que no estaremos seguros hasta que se edite la versión definitiva.

En algunos casos el innecesario derramamiento de sangre incluso penaliza

Resumiendo, que parece que sí que tenemos juego. Tu personaje es un tipo de moral irreprochable, su galería de secuaces está muy bien pensada, la ambientación convence y los personajes no jugador le dan un aire distinto y personal. Podrás tomar decisiones estratégicas de un cierto calado y alternar el uso de los puños con las rotundas sentencias de tu Colt 45. Y podrás montar a caballo y convertirte en uno de esos héroes anónimos de la América fronteriza. Sí, de los que sólo conservamos bonitos epitafios como «Su jaco no lo olvida» o «Se olvidó los revólveres en casa».

UN PUÑADO DE MALEANTES

Cooper nunca llegaría a convertirse en un forajido de leyenda sin la ayuda del hatajo de almas perdidas que encontrará en su camino.

JOHN COOPER
A juzgar por su feroz aspecto, John es un buen tipo. Ha puesto sus puños y su par de revólveres al servicio de algo tan bonito como la justicia.

KATE OHARA
Profesional del juego que no duda en utilizar sus encantos para distraer al enemigo. Cuando la cosa se pone fea, recurre a las patadas y a la pistola que lleva escondida.

DOC McCOY
Este tuerto charlatán es un as de la medicina. Sus amorosos cuidados y sus pócimas de cloroformo reanimarían a un muerto.

SANCHEZ
Bandido de profesión y mexicano de nacionalidad. Le encanta usar armas pesadas. Tú déjale una ametralladora y verás qué rápido despeja el terreno.

SAM
Experto artificiero huido de una plantación de algodón. Te será de gran utilidad para despejar el paso o hacer que ceda esa puerta que resiste tus patadas.

MIA YUNG
A pesar de su cara angelical, esta chica es todo un demonio. Va acompañada de un mono que le ayuda a distraer al enemigo. Su cerbatana hace el resto.


Como en las películas de John Wayne. La plantación es bonita y la protegida del hacendado también.



1º Campeonato Nacional de Counter Strike 1.0

* Fecha de preinscripción: 15 Diciembre del 2000
* Los equipos serán de 4 jugadores máximo.
* El precio de inscripción es de 3.000 x persona.
* Las bases podéis solicitarlas a cualquier centro Futureland o en la web.
* Los premios serán entregados en la final.
* Al realizar la inscripción GRATIS camiseta.
* Los ganadores obtendrán 50.000 puntos que sevirán para obtener otros premios del Portal Futureland.

Con la colaboración de:























Premios: Premios: Premios: Premios: Premios: Premios: Premios:

1º PREMIO:
4 Odenador AMD K7 700
Monitor 17 pulgadas multimedia
Placa base supermicro 512k cache
Disco duro SEAGATE 20.1 GB
Tarjeta de sonido Sound balster 128
Disquetera samsung 1,44 MB
CD-Rom Creative 52 x
Ratón logitech
Auriculares con regulador
Alfombrilla
4 Jersey Futureland
4 Juego Half life + Beta Futureland
4 Poster especial Futureland

2º PREMIO:
4 Creative GEFORCE 256 Mb ULTRA II
4 Jerseys Futureland
4 Posters especiales 120x83 cm
4 Half life + Beta Futureland
4 Bonos de 25 horas
4 Polos verano Futureland
4 Lotes de juegos completos

3º PREMIO:
4 Joy Pad Creative
4 Jerseys Futureland
4 Creative GEFORCE 256 Mb
4 Half life + Beta Futureland
4 Bonos de 25 horas
4 Lotes de juegos completos

4º PREMIO:
4 Joy Pad Creative
4 Jerseys Futureland
4 Starcraft + Brood War
4 Half life + Beta Futureland
4 Bonos de 15 horas
4 Poster 120x83 cm Futureland

5º PREMIO:
4 Creative Sound live
4 Polos Futureland
4 Starcraft + Brood War
4 Half life + Beta Futureland
4 Bonos de 15 horas
4 Subscripciones mensuales en revista GAMELIFE.

* El viaje corre a cargo de los centros Futureland
La estancia la proporciona Futureland en Barcelona
excepto el gasto que corre a cargo de los clientes.

Alguien pensó que un buen **plato de estrategia** en tiempo real tendría mejor gusto **con su pizca de magia y su granito de rol.** Se acerca el momento de comprobar si tenía o no razón.



MAGIC & MAYHEM
The Art of Magic

Por J. Font

Jugando al primer *Magic & Mayhem* ya nos dimos cuenta de que el aprendiz de mago de Aurax era un poco cenutrio y aún tenía mucho que aprender. Lógico, como consecuencia, ahora al muchacho le tocará repetir curso. En su nueva aventura deberá hacer frente a una serie de magos profesionales que siembran el terror en su pequeño mundo. El argumento no es muy distinto de la primera parte, pero la evolución del juego será patente. De hecho, se van a incorporar algunos vídeos para resaltar la historia. Para que te hagas una idea, el juego abandona una perspectiva a lo *Warcraft II* única para acabar pareciendo una especie de *Silver* con cámaras en distintas posiciones.

Pero vamos a excavar bajo la superficie de este modesto trocito de software. En él deberás recorrer siete reinos de fantasía en los que encontrarás una serie de fuentes de maná. Ese néctar divino es todo lo que necesitarás para ser capaz de realizar trucos de magia cada vez más espectaculares.

A medida que avanzas se te irán uniendo una serie de personajes menores que podrán ser de alguna utilidad (por ejemplo, podrás hacer que exploren parte del escenario por ti, ya que puedes utilizar el inventario que ellos recogen). En la beta a la que hemos tenido acceso, tienden a ser carne de cañón y lo único de verdad importante es que tu personaje sobreviva, ya que si muere se acaba el juego. Sería una lástima que dichos personajes pasasen por el juego como simples trozos de carne susceptibles de ser troceados.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Charybdis/Mhytos Games
EDITOR:	Virgin Interactive
DISPONIBLE:	Marzo

EN RESUMEN

Es un juego que tiene toda la pinta de ser ideal para aquellos a los que aburre soberanamente el rol, pero creen que estrategia y magia pueden ir perfectamente de la mano. El único problema que puede encontrarse es que *Sacrifice* ha dejado el listón muy alto en ese apartado.


Los efectos especiales se han mejorado considerablemente respecto al original.


"Pandilla de egoístas, alejad vuestras sucias manos de mi manantial".

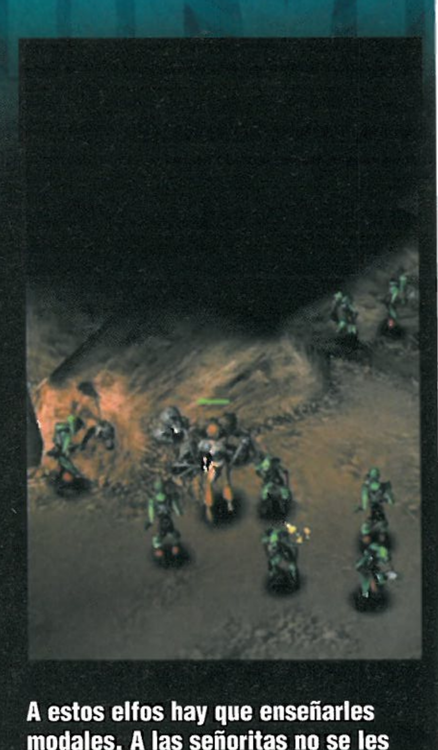
A conjurazo limpio

La gracia del juego consiste en apoderarte de las fuentes de maná y conservarlas. Cuantos más controles, más rápidos y eficaces serán tu conjuros. Aunque, claro está, los talismanes y otros objetos mágicos que vayas añadiendo a tu inventario también tendrán su importancia. Deberás coleccionarlos como si fuesen cromos de Rivaldo con la camiseta del Deportivo hasta que puedas disponer de los setenta conjuros que completan el menú mágico. Bási-

Controlar las fuentes del maná seguirá siendo un elemento básico.



La cámara se puede orientar a tu gusto. Te permite seguir la acción desde muy cerca.



A estos elfos hay que enseñarles modales. A las señoritas no se les pega.

camente, son de tres tipos: para crear criaturas, sanarlas o destruir a tus enemigos en combate.

El potencial de *M&M* es, a priori, poderoso. El juego permitirá llevar a cabo muchos conjuros y, lo que es mejor, planificar los que realmente quieras usar en cada partida. Pero la esencia del juego se basará en acumular manantiales para fortalecerte al mismo tiempo que debilitas a tus enemigos.

La perspectiva fija del primer juego ha sido sustituida por una cámara muy ágil. Podrás controlarla desde el ratón y sus botones. Acercar la cámara, girarla en torno al escenario o desplazarla para centrar la vista en otro lado son las acciones que podrás llevar a cabo.

Uno de los elementos que más sorprendían en la primera entrega era el modelado de los personajes. Parecían sacados del mundo del cómic, no en vano los desarrolladores son los mismos que la serie *X-Com*, que recientemente ha abandonado los bits para saltar al celuloide. En la nueva versión, los personajes muestran un aspecto más realista. Las texturas y su animación los hace parecer más vivos que en la versión anterior.

El escenario también ha adoptado la orografía 3D para albergar los desvaríos de tu aprendiz a brujo. En él encontrarás, además del velo que no estaba implementado en la beta, objetos que te permiten mejorar las habilidades de tu personaje o restablecer la salud y el maná.

Cuantos más manantiales controles más rápidos y eficaces serán tu conjuros

Caminos tortuosos

Al igual que en la primera entrega, cada vez que finalizes una partida, volverás a una pantalla general que muestra los siete reinos. Desde aquí podrás elegir el siguiente paso a seguir.

Aunque *The Art of Magic* ha incorporado elementos exportados de géneros como las aventuras gráficas y el desarrollo de los personajes en el transcurso del juego, lo cierto es que sigue manteniendo el mismo espíritu que la primera entrega. Esto se traducirá en trepidantes y continuas batallas en las que sólo puede haber un ganador. Pronto podrás sentarte frente al teclado para ver si, combate a combate, consigues que este asilvestrado muchacho se saque el título de mago.



ANTES Y AHORA

Al igual que en la primera entrega, podrás definir los conjuros que vas a utilizar realizando combinaciones de elementos y objetos. La variedad está servida.

Encontrarás otros magos dispuestos a ayudarte en la aventura. Ahora podrás aprovecharte de sus poderes e incluso intercambiar objetos del inventario.

Los escenarios interiores cobrarán mayor importancia en el juego. Antes eran combinados, ahora algunos transcurren al aire libre y otros se hunden en las entrañas de la tierra.

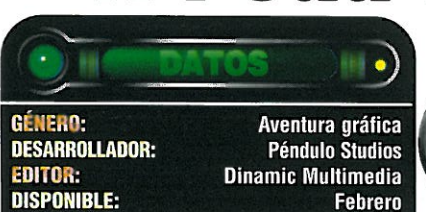
Brian será capaz de predecir lo que se encuentra en el interior de una caja a varios metros de distancia. Increíble, pero cierto.

El protagonista conocerá a Gina, que aportará una dosis de erotismo al juego.

Por G. Masnou

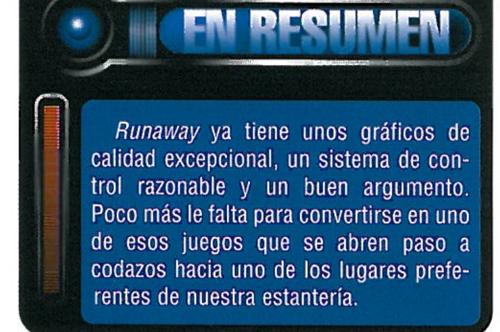
RUNAWAY
A road adventure

Parece que la cosa ya es irreversible. Tras un largo periodo de crisis existencial, las aventuras gráficas resurgen de sus cenizas con más fuerza que nunca. Si no te lo crees, echa un vistazo a lo próximo de Péndulo Studios.



DATOS

GÉNERO:	Aventura gráfica
DESARROLLADOR:	Péndulo Studios
EDITOR:	Dinamic Multimedia
DISPONIBLE:	Febrero



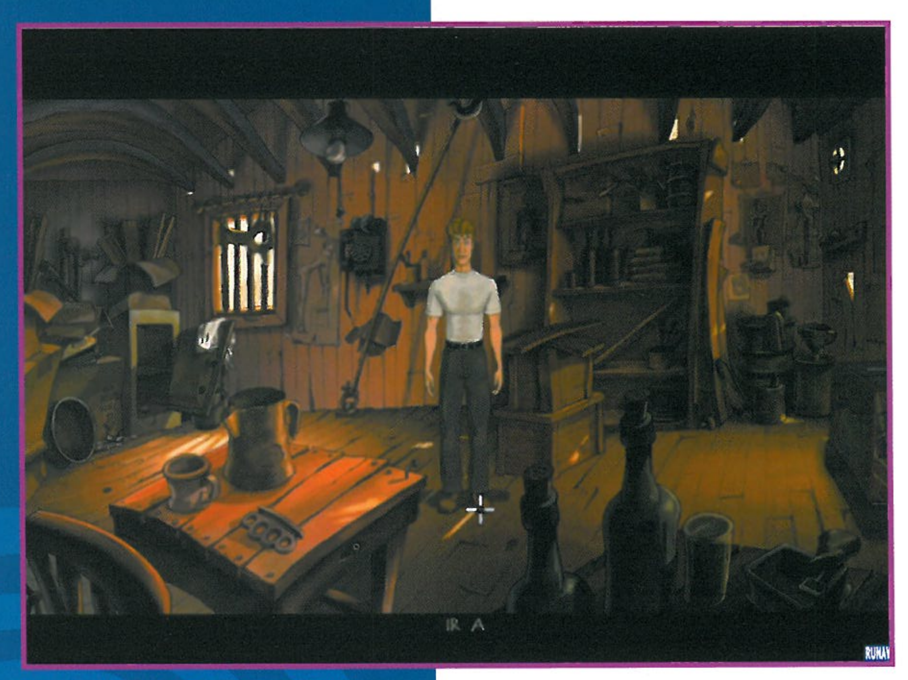
EN RESUMEN

Runaway ya tiene unos gráficos de calidad excepcional, un sistema de control razonable y un buen argumento. Poco más le falta para convertirse en uno de esos juegos que se abren paso a codazos hacia uno de los lugares preferentes de nuestra estantería.

En Péndulo Studios saben perfectamente lo que se traen entre manos. Hablamos de una compañía veterana con un par de buenos títulos a sus espaldas, *Igor: Objetivo Uikokahonia* y *Hollywood Monsters*, sin duda las dos mejores aventuras gráficas que se han creado jamás en este país. Por desgracia, ambas fueron publicadas cuando el género se encontraba en auténtica decadencia y no tuvieron la resonancia que merecían. *Runaway: A Road Adventure* sí que parece llegar en el momento oportuno, muy poco después de que títulos como *La Fuga de Monkey Island*, *The Longest journey* o *Stupid Invaders* hayan vuelto a situar el género en la cresta de la ola.



Esta situación no augura nada bueno: dos tipos mal avenidos y una sola chica.



Unos matones te dan una tunda y te encierran en esta habitación. El objetivo es salir de ella con "la ayuda del sol".



Los interrogantes indican que la zona aún no ha sido explorada.

Péndulo no quiere dejar pasar este momento y ya está a punto de presentar en sociedad otra de sus aventuras de inspiración clásica, bastante deudoras de aquellos títulos de Lucas Arts o Sierra que hicieron del género todo un fenómeno popular hace unos años.

En esta aventura, Brian, un estudiante universitario de Nueva York, recibe un día la visita de unos mafiosos que vienen a reclamarle algo que creen que tiene en su poder. El joven huye y, mientras recorre la ciudad con la mafia pisándole los talones, conoce a Gina, una atractiva bailarina de strip-tease que se convertirá en su mejor aliada.

El juego utilizará el conocido sistema de apuntar y hacer clic, que permite mover al personaje, ejecutar las órdenes y gestionar el inventario de forma sencilla y práctica. No aporta nada nuevo en este aspecto, pero permitirá que los jugadores vayan a la esencia del juego sin tropezar con la interfaz.

Péndulo Studios va a editar la aventura con los mejores gráficos que hayamos visto hasta ahora

Vayamos al grano

Los diálogos también siguen la filosofía de las primeras aventuras de Lucas Arts: si puedes decir algo en tres palabras, no utilices cinco. Ahora, sí que hay un aspecto en el que *Runaway* puede considerarse innovador, incluso revolucionario. Los gráficos. Si no fuese porque las afirmaciones demasiado categóricas están prohibidas en esta revista (cosas del libro de estilo), diría que son los mejores que he visto hasta ahora en un juego de aventuras. Hasta me pregunto cómo diablos han conseguido esos escenarios, ese superlativo diseño de personaje o esas animaciones tan suaves como un queso de Burgos. Y todo a resoluciones de hasta 1.024 x 768. Según Rafael Latiegui, cofundador de Péndulo, "dar el paso a una resolución tan alta era un paso lógico tratándose de un juego de este tipo, especialmente teniendo en cuenta la apuesta de *Runaway* por una gran belleza en sus decorados y personajes".

La beta de que disponemos presenta algunos problemas que tal vez se resuelvan en la versión definitiva. El principal es que en los escenarios muy amplios nuestro protagonista debe moverse por caminos predeterminados, con lo que el área de juego se reduce considerablemente. No pasa a menudo, pero la sensación de que te llevan de la mano hacia donde los programadores quieren que vayas siempre resulta molesta y limita bastante la jugabilidad. De hecho, Rafael Latiegui reconoce que "el desarrollo de *Runaway* es diferente al de *Hollywood Monsters*. Desde el comienzo supimos que el hilo argumental sería más lineal y que la historia estaría dividida en varios capítulos".

Tampoco son muy convincentes algunas de las "cualidades" de Brian, que, por ejemplo, puede describir con precisión un objeto que está a muchísima distancia o decidir que una caja que se encuentra en el extremo opuesto de la pantalla está vacía. Más que superpoderes del personaje, se trata de defectos que tal vez podrían solucionarse antes de que el juego se edite.

Aun así, muy pocos peros pueden ponérsele a este prometedor juego. No parece que vaya a ser muy difícil de acabar, sobre todo teniendo en cuenta que nuestro personaje no puede morir, pero sus gráficos, su argumento y su sentido del humor auguran un juego que no pasará desapercibido.

LA AVENTURA ESPAÑOLA

Si alguien conoce bien el género de las aventuras gráficas en nuestro país, ése es Rafael Latiegui, cofundador y director artístico de Péndulo Studios, una compañía que pretende culminar con *Runaway* la experiencia adquirida en sus ocho años de existencia.

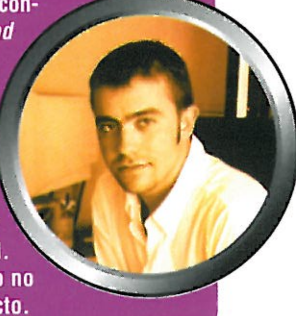
GL: ¿Cuáles han sido las aventuras gráficas que más os han influido?

R. L.: Seguimos teniendo como referencia los dos primeros *Monkey Island* y hay muchos guiños en la historia del juego a diversas películas, quizás porque la temática se presta especialmente a ello.

GL: *Runaway*, *Blade*, *Commandos 2*... ¿el resurgir del software español?

R. L.: Eso espero. La única posibilidad para que se cree una industria en España, es que se invierta suficiente dinero para poder llevar a cabo producciones ambiciosas. Mientras esto no ocurra, seguirá en marcha la triste fuga de cerebros y talentos hacia otras latitudes.

GL: ¿Qué puedes contarnos de *Hollywood Monsters 2*?



R. L.: Que tiene un guión muy divertido, lleno de personajes conocidos y otros por conocer, con mucho humor y un prediseño genial. Pero que de momento no es más que un proyecto.

ANÁLISIS A LA CONTRA

ENVIADO POR JUAN ANTONIO CARRERA, VÍA E-MAIL

En el numero tres dabais un 5 a *Tomb Raider Chronicles*. Vuestro argumento era que TRC forma parte de una saga muy larga y no tiene nada de original. Bien, siendo así ¿cómo se explica que le dieseis un 8 a *FIFA 2001* a pesar de reconocer que apenas tiene nada nuevo, ni siquiera mejores gráficos? *Chronicles* al menos tenía algunas novedades, como los nuevos movimientos, el hecho de que te quiten las armas y la munición de una fase a otra o la necesidad de actuar con sigilo en algunos momentos del juego. Decidme vosotros qué tiene de nuevo el *FIFA 2001*, aparte de que puedes ver a Figo de blanco, como decíais en el veredicto. Así que ya sabéis, a subir la nota del *TRC* y a pedir perdón a todos los seguidores de Lara que, como yo, se han sentido insultados por semejante afrenta.

Envíalos a ANÁLISIS A LA CONTRA
Game Live- C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona.

LA CUENTA ATRÁS



Djibouti: a este paradisíaco lugar viajó el coronel Font... en sueños.

Una mañana de mediados de diciembre abrimos un diccionario por una página al azar y descubrimos un concepto nuevo: Vacaciones. Cielos, ¿será posible que algo así funcione en la práctica? "Hombre", opina el muy emprendedor Javier Moncayo, "podríamos probarlo".

Faltan cuatro semanas:
Como siempre que se prevé que algo puede ser arriesgado, el camarada Navarrete es el primero en dar un paso al frente. "Yo lo pruebo", anuncia con un brillo fanático en la mirada, "si en 200 horas no he vuelto, salid a buscarme". Y se va, el tío. Y no nos dice adónde.

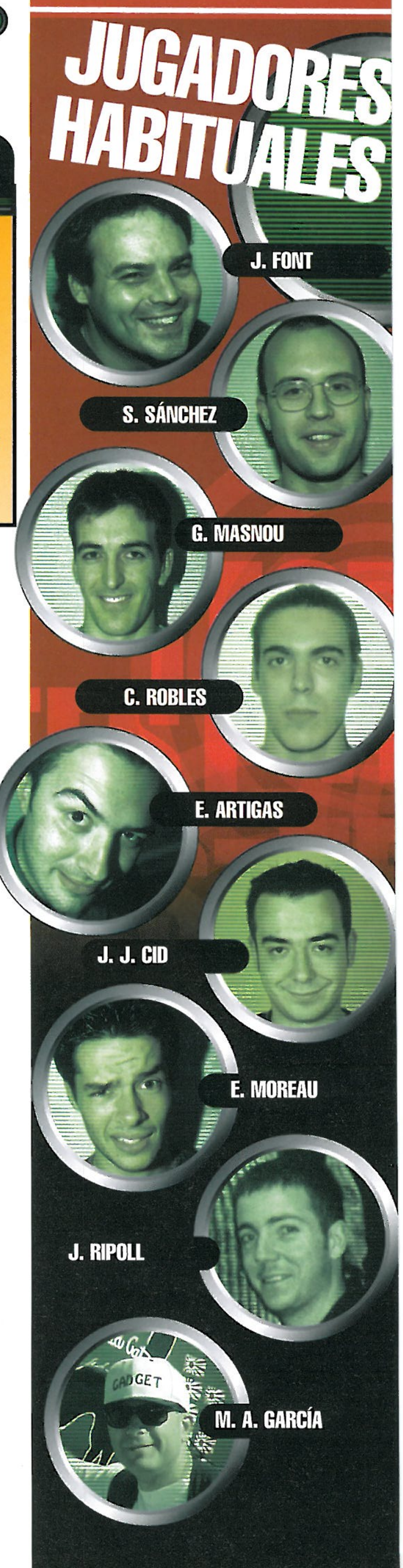
Faltan tres semanas:
Parece que eso de las vacaciones es no sólo posible, sino incluso divertido. El coronel Font ha pasado la semana en el sultanato de Djibouti, contando jorobas y turbantes. Supernava se ha ido tierra adentro. Dicen las malas lenguas que se le ha visto haciendo la ronda por tascas de Malasaña a altas horas de la madrugada.

Faltan dos semanas:
Seguimos estableciendo contacto con compañías de la Europa del Este para redactar un completo dossier: Un tal Andrew, relaciones públicas, nos escribe para decirnos que le encantaría colaborar con nosotros, pero su compañía tiene sede en la costa oeste... de Estados Unidos. Glupps.

Falta una semana:
Con el equipo en pleno y varias entrevistas pendientes, encaramos la recta final del milagro nuestro de cada mes: Una revista contra un buen puñado de profesionales. O ella o nosotros.

Hora cero:
Sánchez entrega su análisis de *Blade* pocos minutos antes de que el mensajero de la editorial parta con rumbo a la imprenta. Ahora ya podemos relajarnos y celebrar el cumpleaños de Font tal y como un militar de su rango merece. 33 años le contemplan: cuádrense.

JUGADORES HABITUALES



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

A juzgar por algunas de las cartas recibidas, parece que no estáis muy de acuerdo con nuestra afirmación (Game Live de enero) de que Lara Croft es mala. Muchachos, nadie le discute su doctorado en arqueología mesopotámica, su estilazo de vampiresa con trenzas o su talla de sujetador. Pero lo cortés no quita lo valiente.



EL BUENO

Alicia era buena. Llevaba un precioso delantalito rosa. Pedía las cosas por favor, servía el té con exquisita elegancia. ¿Qué demonios le habrá pasado a esta niña, que ahora se dedica a destripar soldados con forma de naipe y recorre a sangre y fuego el País de las Maravillas para cortarle el pescuezo a la Reina de Corazones? Lo suyo debe ser una crisis de rebeldía adolescente, pero seguro que sigue siendo buena.



EL FEO

Blade tiene el indiscutible honor de ser el juego con malos más feos que ha asomado por nuestra redacción en lo que llevamos de milenio. Su bárbaro protagonista tampoco es que sea muy guapo, y eso que se ha dejado su sueldo de mercenario en sesiones de gimnasio y dosis de esteroides.



EL MALO

El Mal, ya se sabe, se presenta bajo muchas y muy variadas formas. Podría llegar a pensarse que las gallinas rebeldes de *Chicken Run* son buenas. Después de todo, no matan a nadie y sólo buscan la libertad. Pero, con esto de las vacas locas, sólo nos faltaba que se nos escapasen las gallinas. A este paso, acabaremos comiendo berzas. Muerte a las gallinas fugitivas.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

Idioma Textos de pantalla — Voces

- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 2D.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprarlo sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

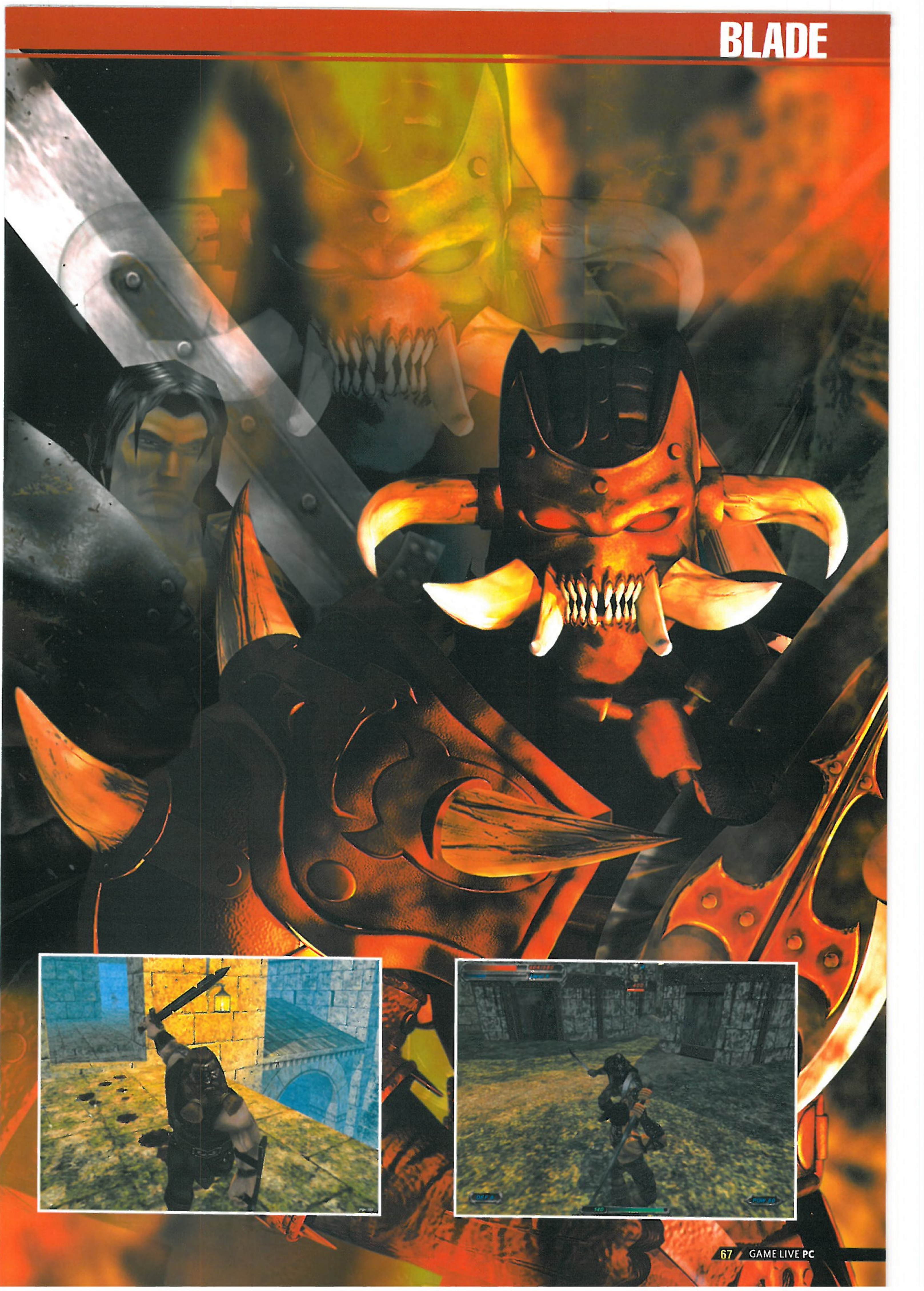
1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Acción/Aventura • DESARROLLADOR: Rebel Act Studios • EDITOR: Friendware • PRECIO: 6.990 Pesetas

BLADE
The Edge of Darkness

Por S. Sánchez

Hace cuatro años y medio, cuando el mundo ni siquiera era mundo y sólo Al Gore y John Carmack se conectaban a Internet, Rebel Act introdujo la primera línea de código de *Blade*. Desde entonces, ha llovido tanto que esperar que este juego se editara ha acabado convirtiéndose en un acto de fe. Cuando a mediados de octubre empezó a circular una completa demo, la Blademanía tantos meses larvada reapareció como por arte de magia. Este análisis va dedicado a los que han sabido esperar. Y a los que no... pues también.





La última noticia es que *Blade* no va a aparecer a finales de enero, como en principio se había anunciado. Un retraso de última hora va a hacer que el juego tarde aún un par de semanas más, aunque podemos garantizarte que la versión final existe, la tenemos y la hemos jugado hasta la extenuación. Si ya has leído nuestro veredicto, sabrás que somos de los que piensan que ha valido la pena esperar, así que a partir de ahora voy a hacer un esfuerzo para explicarte por qué.

Blade trata del enésimo enfrentamiento entre las dos caras de una misma moneda: el bien y el mal. El Supremo Hacedor creó un nuevo mundo a partir de la luz y la oscuridad y lo puso en manos de dos individuos que, como no podía ser de otra forma, fueron el Espíritu de la Luz y el Príncipe de la Oscuridad. Tras unos cuantos eones de paz y armonía, el Príncipe de las Tinieblas rompió el equilibrio usurpando a su padre la facultad de crear. El resultado de su uso de la magia fue la aparición de una criatura aún más irresponsable y malvada que él. El Señor y el Espíritu de la Luz lucharon con todas sus fuerzas para derrotar al recién llegado y su horda de malignos seguidores. Para conseguirlo, tuvieron que recurrir a la ayuda de dioses menores como Ianna, que se encargó de buscar una espada sagrada, y un héroe capaz de blandirla. El valiente guerrero que logró acabar con tanta maldad sufrió una herida mortal y fue enterrado junto a la espada. Tras muchos años, ese arma mítica ha empezado a sangrar: el Mal supremo se ha recuperado y hace falta un nuevo héroe.

Cuatro personajes y un destino

Esta vez no será Ianna quien decida quién será ese héroe, sino nosotros. Los candidatos son un caballero, un bárbaro, una amazona y un enano. Todos ellos tienen madera de héroe, pero necesitarán mejorar sus habilidades y conseguir algo de información básica. Tanto lo uno como lo otro se consigue a base de dedicarle horas al juego y dejar un reguero de cadáveres en el camino.

Cada personaje tiene su historia y empieza el juego desde distintos puntos del mapa. A medida que avancemos nos darán la oportunidad de elegir nuestro próximo destino, con lo que es posible visitar los escenarios de inicio de los otros personajes. El juego da la opción de pasar por un tutorial. Bastará con que lo sigamos con el primer personaje, ya que los movimientos básicos son iguales para los cuatro.

En su momento ya tuve la oportunidad de jugar a una versión en desarrollo de *Blade: Edge of Darkness* y más tarde a la demo, así que el primer contacto estaba más que superado. Aunque el juego permita tres tipos de vista, una de ellas en primera persona, es la vista en tercera la que mejor se adapta a las necesidades de *Blade*. Si estás acostumbrado a los juegos de acción que usan los movi-



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 10 — Internet: 10

Idioma
Textos de pantalla: castellano — Voces: castellano

VEREDICTO

Así nos gustan los juegos: buenos y, a ser posible, hechos en casa. Cuando un producto así cae en tus manos, se te olvida de golpe si has tenido que esperarlo mucho o poco. Sólo el excesivo nivel de dificultad le quita algo de nota a este juego de una brutalidad encantadora.

8,5



Nominaciones a héroe del año

Cuatro son los llamados y sólo uno puede ser el elegido. El premio: blandir una espada mágica y enfrentarse en solitario a todo el ejército del mal.

SARGON — Caballero

Especialista en espadas a una mano y escudos. Hasta que no tenga un elevado nivel, es recomendable hacer que use armas ligeras, aunque tengamos algún hacha a una mano.

Vida: 100
Ataque: 1
Defensa: 1
Edad: 40
Altura: 1,80 m
Peso: 78 kilos

ZOE — Amazona

Especialista en lanzas y arco. Algunas armas como el eclipse pueden parecer buenas para ella, pero son demasiado pesadas. Lo mejor es combinar su agilidad con una lanza normal.

Vida: 60
Ataque: 1
Defensa: 0
Edad: 19
Altura: 1,70 m
Peso: 58 kilos

mientos tipo *Quake*, el control de los personajes de *Blade* puede desorientarte un poco. Para empezar, si le damos al botón de salto no conseguiremos nada a menos que utilicemos el teclado para saltar en alguna dirección. Además, el *strafe* o desplazamiento lateral no se activa hasta que encaramos a un enemigo, es decir, lo fijamos como objetivo.

Otra pecualiaridad del juego es su sistema de combate. En juegos como *Diablo 2* o *Vampire: The Masquerade Redemption* descubrimos lo complicado que puede llegar a ser luchar con armas blancas: cada estocada al aire supone un paso en falso que te expone a los golpes de tu rival (a menos que seas capaz de esquivarlos). Para evitar que te desorientes en los combates, se ha ideado el método de encaramiento, que consiste en fijar como objetivo al enemigo que tengamos más cercano. A partir de ese momento, nuestros movimientos siempre serán en relación a él hasta que lo eliminemos, anulemos el encaramiento o fijemos otro enemigo como blanco. Esta última opción va a ser muy utilizada en caso de que tengamos más de un enemigo, por la sencilla razón de que la Inteligencia Artificial es lo suficientemente buena como para obligarnos a estar pendientes de todos los enemigos que luchen en grupo.

Recorrerás los escenarios con cada uno de los cuatro personajes y partiendo de puntos distintos



El caso más simple son las tácticas de la pareja de esqueletos. Raramente te atacarán los dos a la vez. Se ponen frente a ti en diagonal, uno más avanzado que el otro, con lo cual lo lógico es encarar al que tienes más cerca e intentar cortarle el pescuezo. Pero mantener la diagonal les permite irse turnando. Cuando uno recibe heridas, el otro avanza y ocupa su lugar en primer término, con lo que te ves obligado a encararle y dejar al primero. La cosa se complica cuando entra un tercero en discordia. Y de qué manera. Como regla, si te enfrentas a más de dos rivales y uno de ellos es un arquero, será mejor que dejes aparcado tu orgullo y eches a correr.



La IA tiene otros detalles dignos de mención, como que los enemigos heridos se queden en retaguardia mientras sus compañeros dan un paso al frente. Las reacciones de nuestros enemigos son casi humanas, incluso nos provocarán para que avancemos con la intención de que caigamos en una trampa. Además, si de algún modo conseguimos que se golpeen accidentalmente, es probable que se enzarcen en un feroz combate del que nosotros seremos meros espectadores.

Tecnología a la española

Blade ha sido creado desde cero por la gente de Rebel Act Studios, desde su motor gráfico hasta los efectos de sonido y banda sonora original. Quizás lo que más destaque sean las espectaculares sombras volumétricas, resultado del uso de múltiples focos de luz que se proyectan correctamente en "casi" (hemos encontrado alguna excepción) todas las superficies. Todo en *Blade* es volumétrico y en tiempo real, incluso la niebla, que aunque no sea demasiado intensa vela ligeramente los



En los combates multijugador sólo hay un final posible. Perder una pierna es de lo mejor que te puede pasar.



Ni se te ocurra entrar en combate con la ingobernable perspectiva en primera persona.



En el tutorial nos lo pasaremos bomba haciendo de aprendices de Robin Hood.



NAGLFAR — Enano

Especialista en hachas a una mano y escudos. Cuanto antes le consigamos un buen escudo, mejor. Con un hacha en la mano es capaz de eliminar al enemigo con un par de golpes.

Vida: 120
Ataque: 2
Defensa: 1
Edad: 153
Altura: 1,60 m
Peso: 80 kilos

TUKARAM — Bárbaro

Especialista en armas a dos manos. Puede llevar cualquier arma, aunque lo suyo es encontrarle alguna a dos manos y cuanto más grande mejor. Procurar dar golpes certeros y retirarte, ya que el cansancio puede ser su mayor enemigo.

Vida: 80
Ataque: 2
Defensa: 0
Edad: 25
Altura: 2,25 m
Peso: 130 kilos


Guarda las pociones de energía para casos tan extremos como éste.

objetos, como sucede en la realidad. El agua es otro elemento gráficamente destacable, aunque pisar sobre ella no acabe de dar la sensación de estar avanzando por una superficie líquida.

La física del juego es algo digno de admiración, desde la de los personajes hasta la de los objetos más insignificantes como un hueso o un taburete. En la trayectoria de cualquier objeto que arrojemos (y podemos arrojarlos casi todos, o al menos cualquiera que seamos capaces de levantar) influirán el peso del objeto, la fuerza con la que lo arrojamos, la fricción del aire y la gravedad. En cuanto a otros objetos más grandes como cajas, mesas o similares siempre podemos romperlos o incluso quemarlos utilizando nuestras antorchas. En ocasiones será necesario si queremos seguir avanzando.

Tanto la música como los efectos de sonido son de una calidad desbordante. Cualquier cosa que hagamos produce un sonido característico, pero además contamos con los efectos de fondo que ambientan el juego, desde los gritos de los que sufren torturas en las mazmorras a las voces de nuestros enemigos. Como en las buenas películas de acción, la música anticipa algunas de las cosas que están a punto de ocurrir, ya sea la cercanía de algún monstruo o la existencia de trampas en los alrededores.

Visto el resultado, la conclusión obvia es que ha valido la pena esperar

De hachazo en hachazo

Blade: The Edge of Darkness tiene un importante número de puzzles que deben resolverse, aunque suelen limitarse a encontrar los resortes que activan un mecanismo o buscar llaves. Ahora bien, aquí lo que premia son los combates, ellos son la esencia del juego. El tipo de personaje que elijamos influirá en nuestra forma de combatir. El caballero es el más equilibrado en cuanto a fuerza y velocidad y está especializado en el uso de escudos y armas que se manejan con una mano, una cualidad muy recomendable para superar los primeros niveles. Cada personaje cuenta con hasta 20 tipos de ataques distintos, incluidos los ataques especiales o combos. Estos movimientos son más propios de los típicos juegos para consola, en los que una cierta combinación de teclas provoca golpes mucho más eficaces que los producidos por un simple clic. Para usar los combos debemos alcanzar un cierto nivel, tener el arma adecuada y estar lo bastante frescos (el juego incluye un indicador de cansancio físico) como para que el movimiento pueda ejecutarse de principio a fin.

Dominar los movimientos de cada personaje, sus golpes especiales y las armas más adecuadas para cada tipo enemigo es un elemento clave si queremos sobrevivir más de dos minutos en *Blade*. Porque, no nos engañemos, es un juego difícil. En ciertos momentos resulta casi desesperante, sobre todo por lo mucho que cuesta adaptarse al sistema de combate. No negaré que dominarlo sea sólo cuestión de tiempo, pero este juego me ha exigido una casi continua visita a la pantalla de grabar partida. Los primeros niveles de cada personaje pueden pasarse sin problemas, pero en cuanto aparezcan los primeros orcos alucinarás con la de puntos de daño que pueden causarte con un par de golpes. Por no hablar de los enemigos que esconden algún objeto importante o los de final de nivel, que también los hay. Con estos últimos, más vale parar un momento, grabar e intentar pensar en la mejor estrategia, que suele ser la de golpear a distancia y esquivar.

Eso sí, el juego es muy realista, e igual que una flecha te acerca a la última agonía, los efectos que producen las armas sobre un cuerpo son devastadores. *Blade* puede ser un juego muy violento, pero sólo si tú quieres, ya que es posible desac-





Típica escena de pedrusco: todo un clásico en los juegos de acción.

Pues sí, el techo se viene abajo.

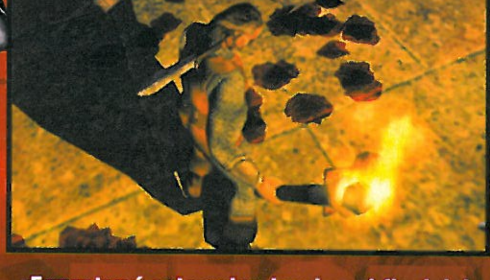
ANÁLISIS A LA CONTRA

Por M. Echarri

¿Alguien dijo difícil? Pues sí, lo es. Tras rebanar un par de pescuezos en el modo multijugador, intenté superar los primeros escenarios de *Blade* a espadazo limpio: con mi bárbaro y a pecho descubierto. ¿El resultado? Pues que no había pasado tanto tiempo frente a una pantalla de carga desde la época del primer *PC Fútbol*. Si no fuese por el miedo que me da ser acusado de hereje, diría que la dificultad no está del todo bien calibrada. Además, (ligeros problemas de clipping al margen, que eso lo perdono de corazón), el juego será de un escrupuloso realismo pero ¿dónde se ha visto a un bárbaro cargando a la vez tres escudos, tres tipos de espada diferentes y un montón de pociones?

tivar las secuencias violentas. Hasta se ha incluido un código a disposición de los padres que permite bloquear toda la desagradable casquería. No vamos a entrar en detalles, si digo que nunca pensé que en el cuerpo humano pudiese haber tal cantidad de sangre, supongo que te haces una idea de a qué me refiero. Una sangre, por cierto, calculada también en tiempo real y con su propio volumen y densidad.

Cuando queramos descansar un poco del difícil viaje por Los Reinos Centrales, siempre podemos darnos un respiro y buscar un compañero con quien jugar una partida multijugador. Éstas consisten en elegir el personaje que más nos guste y equiparlo con las ropas que creamos más apropiadas. Una vez hecho esto, nos dirigimos a una arena virtual en la que nos esperará otro personaje guiado por un ser humano. Pueden unirse hasta diez personas en una arena, pero sólo luchan dos a la vez. El resto espera su turno y pueden disfrutar del combate desde varios puntos de vista. Como este divertido modo de *deathmatch* en cadena ha sido de las últimas cosas incorporadas por Rebel Act, debemos concluir que, después de todo, a veces las largas esperas valen la pena. Cuatro años esperando por *Blade* tampoco es tanto tiempo. Y aún parece menos cuando el resultado te permite echar la vista atrás y acordarte de lo joven que eras cuando oíste hablar por primera vez de este extraordinario juego.



¿Encontrará este pobre hombre el final del surco de sangre?



¿Quién será el caballero representado en el altar?



Cuando subamos de nivel tendremos acceso a movimientos basados en combinaciones de teclado.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Microsoft • EDITOR: Microsoft • PRECIO: 6.995 Pesetas

Algo debe tener el agua cuando la bendicen, y los críticos de la pasada E3 opinaron que éste era el mejor simulador presente en la feria. Además, Microsoft está en racha de aciertos, como demuestran *Crimson Skies* o *Combat Flight Simulator 2*. Siendo éstos los antecedentes, la verdad, no había por qué desconfiar.

MECH WARRIOR Vengeance

Por J. Ripoll

Si eres un seguidor de la saga *Battletech*, lo más probable es que no te haga falta leer una sola línea de este juego para decidirte a comprarlo. Pero seguro que los que desconocen, aborrecen o sencillamente no tienen en cuenta los antecedentes literarios o los anteriores títulos de la serie son mayoría. A esa mayoría silenciosa va la siguiente aclaración: *Mechwarrior 4* no es uno de aquellos plomizos simuladores de robots gigantes en que las tediosas misiones se suceden sólo interrumpidas por vídeos que casi nadie quiere ver. No, este juego merece algo más de atención. Es un título trabajado, complejo y con argumentos suficientes para seducir a jugadores de todo tipo.

No es éste el lugar apropiado para hacer un resumen general del complejo universo *BattleTech*, pero para los profanos baste con destacar que guarda evidentes similitudes con la saga *Dune*, escrita por Frank Herbert unos cuantos años antes. Es decir, conspiraciones interplanetarias, un puñado de traidores escondiéndose entre sombras, ducados en peligro y mucha tecnología al servicio de épicas batallas. No es un argumento innovador, pero sí más que suficiente para que, misión tras misión, nos sintamos partícipes de una historia que avanza, que depende de nosotros, y nos entren ganas de pasar una buena temporada en este universo de epopeyas robóticas.

Como todo simulador que se precie, empezaremos con un tutorial, en este caso muy divertido, que nos ayudará a familiarizarnos con los mandos de nuestro mech. Pese a que el complejo panel de configuración parezca indicar lo contrario, es bastante fácil dominar los movimientos del robot, tanto en la perspectiva en primera persona (desde la cabina) como en tercera, aunque esta última es mucho más espectacular que práctica. Eso sí, algo debe quedar claro antes de proseguir, a pesar de que el mech pueda controlarse combinando teclado y ratón, para disfrutar realmente del juego va a hacerte falta un *joystick*. No te lo tomes como una incitación al consumo indiscrimi-



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300MHz; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 550 MHz; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ — LAN 16 — Internet 16

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Mechwarrior 4 garantiza una historia absorbente, gráficos excepcionales y una jugabilidad sin igual entre los simuladores de mechs. Y si aún quedan escépticos, bastará una partida en Internet o contra bots para acabar de convencerte. ¿Acabaremos cogiéndole cariño a Bill Gates?

8



El láser será tu arma de diario. Reserva los misiles para domingos y fiestas patronales.


Estos tanques no son más que un escuadrón de mosquitos para ti.

nado, es un simple consejo de amigo.

Completado el trámite, que no lo es tanto, estamos preparados para afrontar las 15 tremendas batallas que componen el modo campaña, combatir en misiones aisladas o sumergirnos en partidas multijugador. Esta última opción queda descartada: con tan poca experiencia tardaríamos apenas unos segundos en convertirnos en una montaña de chatarra. Entre las dos restantes, digamos que luchar vale un poco más la pena si sabes por qué lo haces. Los combates aislados son un simple entremés que permite descargas instantáneas de adrenalina, pero donde esté una buena campaña, con su hilo conductor y sus variados escenarios (planetas nevados, ciudades abandonadas, bosques en llamas) que se quite todo lo demás.

Todas las formas de la venganza

Un vídeo de calidad amateur con actores (por fortuna) desconocidos no es la mejor manera de ambientar una historia, pero si somos capaces de aguantar la risa ante los gestos de nuestro yo virtual y prestamos atención a lo que dice, nos ayudará a comprender algo mejor los motivos de nuestra venganza.

El nuevo sistema de combates convierte a Mechwarrior 4 en algo así como el Quake de los juegos de mechs

Menos mal que tan desastrosa presentación se olvida cuando se desciende sobre el campo de batalla. Los escenarios son gigantescos. Tal vez sería preferible que fuesen algo más variados y estuviesen repletos de construcciones, pero el caso es que se adaptan perfectamente a la misión que en ellos se debe desarrollar. Ya sea de día o de noche, con lluvia o nieve, siempre dispondremos de montañas desde las cuales realizar ataques sorpresa o edificios que nos permitan refugiarnos de los disparos enemigos.


Una ojeada al mapa para ver por dónde te mueves nunca está de más.

Pero no es en los gráficos donde reside el principal avance de este título respeto a sus predecesores, sino en el sistema de combate en sí. El nuevo *Mechwarrior* es un juego mucho más asequible para todo tipo de públicos porque abandona la aparatosa estrategia robótica en beneficio de la acción sin pausa. Esto no quiere decir que estemos ante la alternativa a *Quake*, pero sí podría decirse que se sitúa en un punto equidistante entre la saga de id y el resto de simulaciones de combate realizadas hasta la fecha.

Pero en lo que *M4:Vengeance* marca la diferencia con respecto a juegos similares (incluyendo la serie *Heavy Gear*) es en su argumento, tan inmersivo que nos permite disfrutar las misiones mucho más que si nos limitásemos a ir cumpliendo objetivos. Así, eliminar unas torres de comunicación, escoltar un transporte o preparar una emboscada servirán siempre para introducirnos en la siguiente historia. Para ello, Microsoft ha contado con la colaboración de FASA, la empresa que ha desarrollado todas las versiones de rol de mesa de la franquicia *Battletech*.

Los resultados de estas colaboración son notables, aunque ciertas misiones pueden hacerse algo tediosas cuando uno no dispone de armamento contundente, ya que hace falta una interminable sucesión de disparos para destruir alguna de las fortificaciones. Las grandes armas son difíciles de ensamblar en los robots, ya que, aunque los mechs son configurables en muchos aspectos (color, tipo de armadura o munición) no pueden sobrepasar un peso determinado, como si fuesen boxeadores profesionales. Así, las modificaciones deben adaptarse al tipo de misión que te espera, de la misma forma

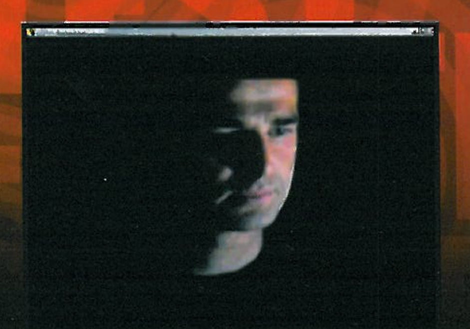
LARGA VIDA A MECHWARRIOR

Siguiendo el camino de expansiones gratuitas iniciado por Epic con *Unreal Tournament* o más recientemente por Monolith o Raven, Microsoft ha publicado un nuevo mapa para el modo multijugador: lakefront. Ocupa poco más de 1,5 MB y resulta ser más atractivo que muchos de los que se incluyen en el juego.

Es un detalle que se agradece y sirve para paliar una de las escasas carencias del juego: no se ha incluido ningún editor de niveles. Por tanto sólo nos queda confiar en que ésta sea la primera de una larga serie de expansiones gratuitas. Actitudes como éstas sólo favorecen al propio título, alargan su vida y hacen que su paso por nuestros discos duros sea menos breve de lo que la competencia desearía.



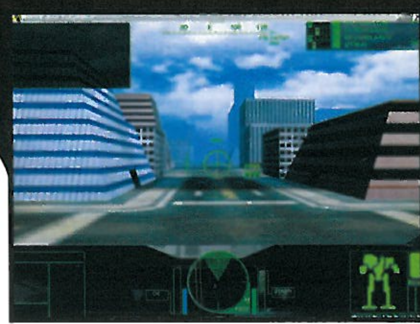
Antes de salir del taller, asegúrate de llevar todas las armas que puedas.



Así eres tú en el juego. Cruel pero cierto.



Siempre es un placer pasear junto a la chatarra humeante enemiga.



Ahora no los ves, pero tranquilo, ya aparecerán.



Evita movimientos bruscos y los choques innecesarios.

que los coches de competición se configuran en función de los circuitos en que deben correr.

Por fortuna, cuando accedamos a la soberbia opción multijugador, no tendremos que estrujarnos tanto el cerebro para dar con los ajustes pertinentes. Un robot rápido para usuarios avanzados o uno pesado para novatos y a luchar. Si tienes una conexión vía módem de 56 K, podrás disfrutar de combates fluidos y te será extremadamente fácil unirse a una partida ya existente. Ahora, si eres víctima de alguna tarifa ondulada con un anoréxico ancho de banda, siempre te queda la opción de utilizar *bots*, que también son muy útiles para entrenar y evitar ridículos espantosos en mitad de una partida. Si estás hartos de los típicos combates *deathmatch* o si te aburre conducir la bandera de una base a la otra, la variedad de tipos de juego es extraordinaria. Entre todos ellos destaca la opción *steal the beacon*. Pruébala, es adictiva como muy pocas cosas en esta vida. Consiste en una masacre múltiple en la que mechs sueltos lucharán por tener la bandera el mayor número de segundos posibles. Sin base ni equipos, se trata de capturar la bandera y retenerla hasta que algún compañero despiadado te destroze con un misil térmico.



Aquí un mech, allí una base enemiga. Bueno, os dejo solos para que os conozcáis mejor.

Defectos, los tiene

Es posible que ahora te estés preguntando, ¿si tantas virtudes tiene, por qué el tal Ripoll sólo le ha puesto un ocho? Bueno, pues aunque no te lo estuvieses preguntando, yo te lo explico. Aunque es un juego notable, se echa de menos una IA más trabajada. Los errores en este apartado empañan algunos combates y distancian al jugador de la partida. Me explico. Habitualmente tendremos mechs aliados que nos ayudarán a ganar la guerra, pero su comportamiento es tan rematadamente estúpido que suelen convertirse en un estorbo y pocas veces se dignan a obedecer nuestras órdenes. También se podría recriminar a los diseñadores una falta de complejidad en los decorados urbanos, un pésimo diseño de las figuras humanas que corren en mitad de la batalla o unas melodías musicales demasiado repetitivas.

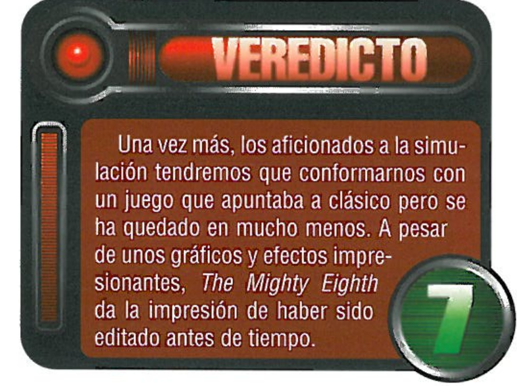
Pero lo que de verdad se echa de menos tras unas cuantas horas jugando es sentido del humor. *M4: Vengeance* se toma demasiado en serio a sí mismo, y eso no contribuye a crear complicidad con el jugador. Eso sí, estoy hablando de pequeños defectos que nunca deben empañar el gran trabajo general. Éste es un juego complejo y un acertado cambio de rumbo para una saga que esperemos se consagre en futuras secuelas. Sin duda, es un subgénero con pocos adeptos en nuestro país.

GÉNERO: Simulador de vuelo/Estrategia • DESARROLLADOR: Rage Software • EDITOR: Microprose/Proein • PRECIO: 7.495 Pesetas

Si añadimos a un simulador de vuelo dos dedos de estrategia, un chorrito de rol y una buena pizca de acción con sabor histórico, conseguiremos un cóctel llamado *B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth*. Eso sí, una vez más tendremos que beber solos. Y sufrir la resaca en silencio.

B-17 FLYING FORTRESS
The Mighty Eighth

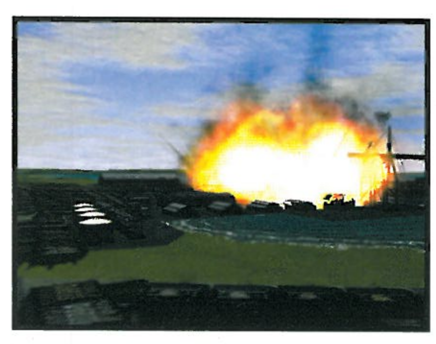




Por Miguel A. "Gadget" González

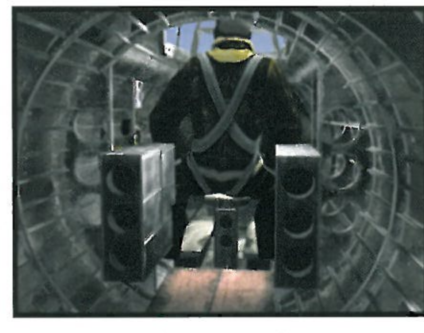
En primer lugar, conviene dejar claro que *The Mighty Eighth* no es un simulador de vuelo puro. Tiene algo de simulación, algo de rol y algo de estrategia. Yo lo definiría como una mezcolanza entre estos tres géneros. Nada más arrancar el programa, tras su instalación, deberemos elegir rango: o comandante de escuadrón o simple capitán de una Fortaleza Volante de la 8ª Fuerza Aérea. En el primer, caso se nos asignará el mando y la gestión de un escuadrón formado por doce B-17 con sus 120 tripulantes. Deberemos decidir cuándo paramos a repostar, cómo rotamos a la tripulación o cómo planificamos las misiones de reconocimiento y de bombardeo. Como capitán, deberemos encargarnos de pilotar y gestionar un B-17G a lo largo de las 25 misiones que constituyen nuestro primer turno de servicio.

Esta última opción es un poco más sencilla, pero pilotar un bombardero cuatrimotor de época es de por sí lo bastante complejo como para exigir la ayuda de un buen manual. La información contenida en sus 148 páginas es muy práctica y explica de forma muy clara cómo desenvolverse por los distintos menús y opciones. Incluye, entre otras cosas un pequeño curso de pilotaje del B-17, de navegación, de bombardeo, de tiro y de pilotaje de cazas, así como un desplegable con un resumen de las funciones de la simulación y una descripción de las cabinas de todos los aviones representados. Sin embargo, se echa de menos algo más de informa-



Las explosiones de las bombas son un portentoso espectáculo.


Fortalezas volantes de camino al trabajo, temprano por la mañana.


Todos los tripulantes están animados y pueden desempeñar varias tareas.

ción sobre procedimientos de vuelo o tácticas de combate, referencias históricas o un mapa de Europa que podamos utilizar para la navegación.

Artillero, copiloto, escolta...

Los que esperaban simulación pura y dura van a llevarse una sorpresa: la inteligencia artificial puede hacerse cargo de las funciones básicas de la Fortaleza Voladora, así que ni siquiera es imprescindible que pilotemos. Por otro lado, también podemos limitarnos a pilotar y dejar que sea la CPU quien se encargue del resto, aunque su eficacia se haya limitado para hacer necesaria la intervención humana. La esencia del juego consiste en saltar de una posición a otra, de piloto a copiloto, navegante, bombardero, artillero o piloto de caza de escolta. En este sentido, además del B-17G, es posible volar los cazas P-38J, P-47D y P-51D. Si así lo deseamos, también podremos cambiar ocasionalmente de bando y pilotar los interceptores (Bf.109G, Fw.190A y Me.262A) que la Luftwaffe lanza incansablemente contra nuestros bombarderos.

The Mighty Eighth es el primer simulador en emplear el bump-mapping

El modelo de vuelo de todos los aviones no acaba de convencer. El de los cazas resulta poco riguroso y se acerca más al *arcade* que a una simulación seria. Es éste uno de los apartados en que más se notan las prisas a la hora de dar por acabado el juego. Por ejemplo, es posible ascender con un exagerado ángulo de 45° o tirar excesivamente del *joystick* en las maniobras sin que por ello los cazas pierdan velocidad y sin que el piloto se vea afectado de forma realista por la fuerza de la gravedad.

Los gráficos son, simplemente, lo mejor que la actual tecnología es capaz de ofrecernos. Los aviones están tan cuidadosamente detallados que incluso podríamos contar los remaches de su célula. Igualmente detallados son los efectos visuales, que incluyen los reflejos del metal y cristales, el humo irregular de las trazadoras y de los escapes, las estelas de condensación que se producen a las alturas adecuadas, las impresionantes explosiones y los cartuchos quemados que son expulsados de las armas. Cabe destacar el realismo de los nuevos efectos del polvo acumulado en las superficies de plexiglás de las cabinas, las fugas de aceite de los motores y las animaciones de los tripulantes del B-17.

Tecnología y prisas

Las cabinas de todos los aviones están totalmente diseñadas en 3D y son una réplica exacta de las reales, siendo posible manejar con el ratón muchos de sus controles. Esta interactividad tiene como objetivo que el usuario sea capaz de aplicar los procedimientos de operación que vienen detallados en el manual y que son parte de la

EL VUELO DEL MEMPHIS BELLE

Resulta inevitable comparar *The Mighty Eighth* con las aventuras que vive la tripulación de la película más famosa sobre los bombarderos B-17: *Memphis Belle*. Lo que quizá no sepas es que en realidad existen dos películas con el mismo título.

En ambas películas se narra la última misión del bombardero Memphis Belle, el primero en sobrevivir a un turno de servicio de 25 misiones. Se trataba de bombardear los complejos industriales de Wilhelmshafen, en el corazón de Alemania. En el transcurso de la misión, sufrirán daños de consideración y la baja de uno de sus tripulantes.

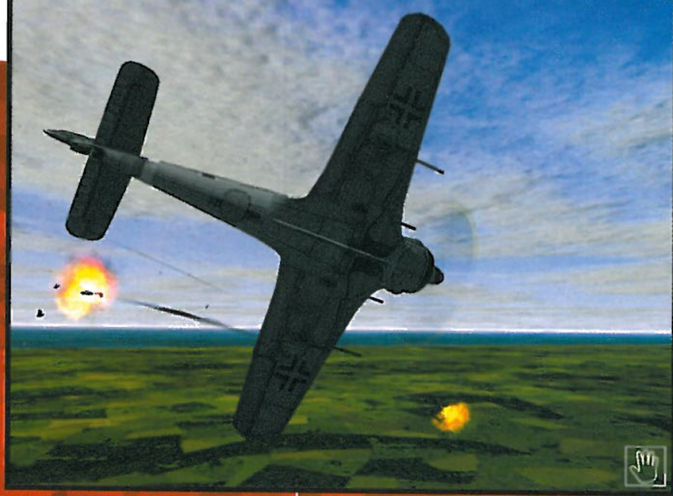
La primera *The Memphis Belle: A story of a Flying Fortress* fue dirigida en 1944 por el famoso William Wyler (*Jezebel, Ben-Hur, Carrie*) y en ella participaron los tripulantes del avión real e incluso la mismísima Familia Real Británica.

La segunda *Memphis Belle*, fue rodada en 1990 y la dirigió Michael Caton-Jones (Chacal, Rob Roy). Fue protagonizada por una colección de jóvenes actores, entre los que se encontraban los ahora famosos Matthew Modine, Billy Zane y Eric Stoltz.


Algunos parecidos entre el juego y la película son asombrosos.




Aproximarse a una formación cerrada de Fortalezas Volantes tiene su precio.


Cruento final de un combate aéreo.

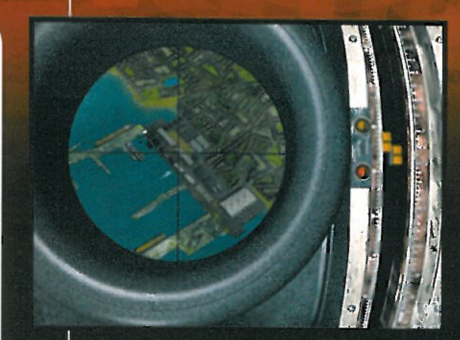
rutina de pilotaje de cualquier avión real.

El modelo de daños de los aviones y objetivos es sumamente elaborado.Incluso puede verse el interior de las estructuras a través de los agujeros producidos por las balas y explosiones.

Los paisajes son una detallada reconstrucción de la Europa de los años 40 a escala 1:1 y con una resolución máxima de 20 cm. En este escenario están incluidas todas las carreteras, puentes y vías férreas. También podemos reconocer los pueblos y ciudades más importantes, pero en su mayoría sólo están pixelados en 2D, al igual que los paisajes.

La situación de las defensas antiaéreas, bases aéreas y objetivos es también realista y la inteligencia artificial maneja su comportamiento de manera muy creíble. De esta forma, los ataques de los cazas de la Luftwaffe están bien coordinados y se limitan solamente a los sectores que eran de su competencia y dentro de los límites de su radio de acción. Igualmente las tácticas empleadas son muy similares a las reales y los atacantes que han agotado el combustible o sufrido averías se retiran hacia sus bases. La artillería antiaérea dirigida por la IA es capaz de hacer fuego directo o en barrera, según sea la amenaza. También la cadencia de fuego y el efecto de las explosiones de los proyectiles con espoleta de proximidad se ajustan a la realidad.

Lo último de Microprose combina a partes iguales simulación de vuelo y estrategia


El puerto de Brest, en Francia, visto desde nuestra mira Norden.

Pero no es oro todo lo que reluce. Los gráficos, sonidos y efectos tienen un precio y es que *B-17 Flying Fortress II: The Mighty Eighth* es un programa ávido de los recursos de nuestro ordenador. Para poderlo ejecutar en condiciones será necesaria una CPU de 400 MHz o superior. La memoria RAM mínima es de 128 MB, pero es recomendable tener 256 MB o más.

De todas maneras, es una lástima que el modo multijugador tuviese que sacrificarse a última hora para hacer posible que el juego saliese a la calle en la campaña de Navidad. No es que el programa esté lleno de *bugs*, pero es más que evidente que se ha terminado de forma precipitada. Así, por ejemplo, existen varias funciones del juego perfectamente documentadas en el manual y presentes en la lista de comandos que no funcionan. También se echa de menos algún sistema para grabar las misiones. Por otro lado, las vistas desde los cazas son completamente inadecuadas y no permiten efectuar combates sin desorientarnos con el *padlock*.

Resumiendo, *B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth* es una simulación única en su género y con gráficos y efectos impresionantes. Siempre nos cabe la esperanza de que los aficionados se hagan con el código y produzcan los parches necesarios para convertir este programa en un clásico.


El aspecto de la *flack* es impresionante. Sus negras nubecillas llenan todo el cielo de metralla.

CENTRO MAIL

Expertos en Informática

www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata. Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630V
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fdez. Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



GARANTÍA 1 AÑO

TECNO wave

[Fotografía no contractual]

Windows Millenium: 21.900 pts.

STATION	
SVGA Guillemot 3D Prophet II MX 32 Mb. Memoria DIMM133 128 Mb. SDRAM Disco duro 20.4 Gb. IDE Sound Blaster 128 PCI CD-ROM LG 52x Módem 56 Kb. V. 90 (PCI) Altavoces, Micrófono Teclado y Ratón Multimedia	
Intel Pentium III 800 MHz	159.900
Intel Pentium III 866 MHz	167.900
Intel Pentium III 933 MHz	189.900

ADVANCED	
SVGA Guillemot 3D Prophet II MX 32 Mb. Memoria DIMM133 128 Mb. SDRAM Disco duro 30.7 Gb. (40.9 Gb. en el 1100) Sound Blaster 128 PCI CD-ROM LG 52x (DVD 16x en el 1100) Módem 56 Kb. V. 90 (PCI) Altavoces, Micrófono Teclado y Ratón Multimedia	
AMD K7-Athlon 900 MHz	157.900
AMD K7-Athlon 1000 MHz	165.900
AMD K7-Athlon 1100 MHz	197.900

¡SI ADEMÁS QUIERES MONITOR...

LG 15" 552V
1024x768-0,28mm 30-54 Khz.
Sólo integración
29.990

LG Multimedia 15" 550M
1024x768-0,28mm 30-54 Khz.
32.990

LG Multimedia 15" 57M
1280x1024-0,28mm 30-70 Khz.
Altavoces + Micrófono
37.490

LG 17" 775N
1280x1024-0,27mm 30-70 Khz.
40.900

LG Multimedia 17" 77M
1280x1024-0,28mm 30-70 Khz.
Altavoces + Micrófono
54.990

EASY GO BEST BUY



¡Todo en uno! Escucha tus CDs de audio y reproduce tus archivos MP3 en una unidad portátil a un magnífico precio.

CÁMARA FOTOGRÁFICA BEST BUY EASY SNAP



Entra en la nueva era de la fotografía y el vídeo digital con esta cámara de reducidas dimensiones y altas prestaciones.

ETIQUETADORA EASY LABEL BEST BUY



¿Tu colección de CDs es un caos? Personalízalos y consigue una presentación profesional a un buen precio.

SCANNER BEST BUY SCANEASY 12000 + DIAPOSITIVA



Scanner que te permite digitalizar tus diapositivas, negativos y todo tipo de documentos a un precio increíble.

CD-R VIRGEN 74´BULK

75

CDRW CREATIVE BLASTER 8x4x32 IDE



MÓDEM ZOLTRIX RAINBOW + ALIEN vs PREDATOR



SVGA GUILLEMOT 3D PROPHET II 32 Mb



GRAVIS DESTROYER GAME PAD

GRAVIS DESTROYER 2.990

GRAVIS DESTROYER X-TREME USB



LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB



TOP GUN FOX 2



TOP GUN FOX 2 PRO

8.990

THRUSTMASTER TOP GUN



VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GT +



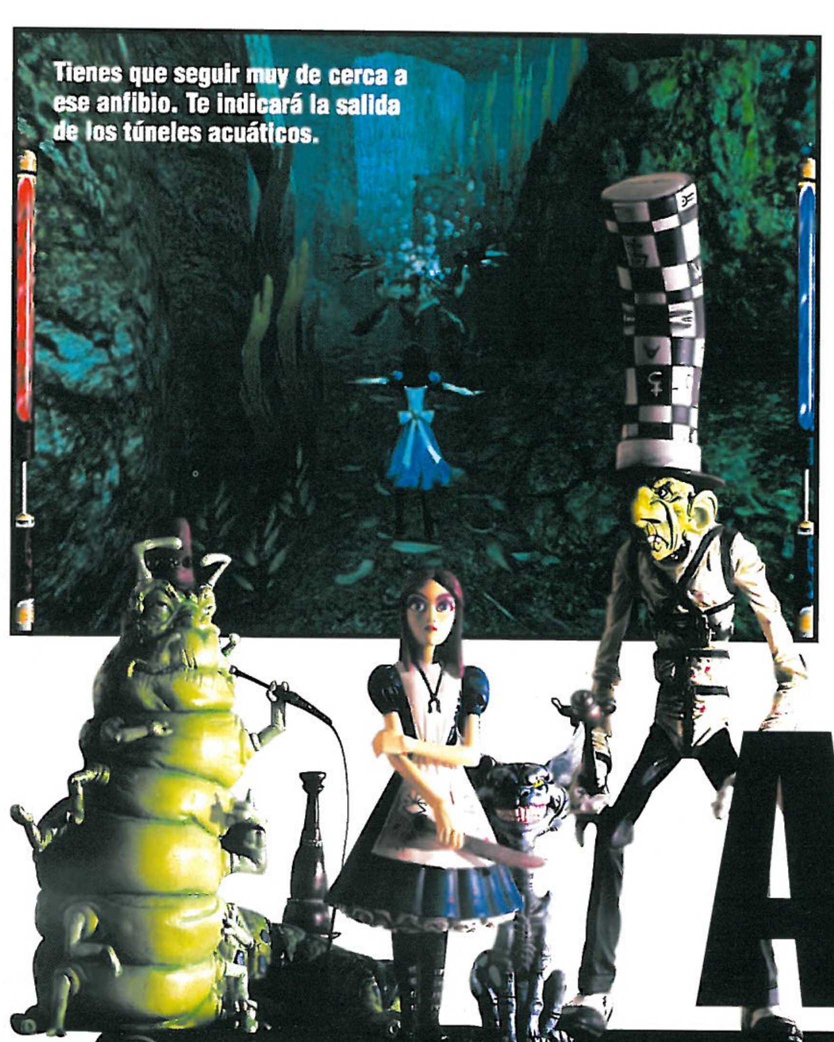
pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 28 de febrero



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Razor Entertainment • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 6.990 Pesetas


Tienes que seguir muy de cerca a ese anfibio. Te indicará la salida de los túneles acuáticos.

Siempre sospeché que aquella niña rubia con delantalito azul que se rodeaba de gatos parlantes y se colaba en fiestas de no cumpleaños **era, en realidad, una peligrosa psicópata.** Tras hacer una escala técnica en la retorcida mente de American McGee, **Alicia vuelve con sed de sangre.**

AMERICAN McGEE´S ALICE

Por G. Masnou

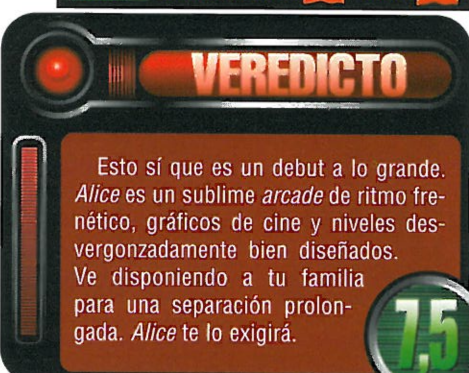
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: No · LAN: No · Internet: No

Idioma Textos de pantalla: Español · Voces: Español



El debut en solitario de American McGee, antiguo miembro del equipo de desarrollo de id Software, es una versión un tanto pasada de rosca de *Alicia en el país de las maravillas.* La infantil protagonista de la novela de Lewis Carroll ya no está en Wonderland, sino encerrada en un lúgubre manicomio. Menos mal que el Conejo Blanco no suele abandonar a sus amigos y acudirá a rescatarla para internarse con ella en el Bosque de las Setas, siempre a la caza y captura de la malvada Reina de Corazones.

El punto de partida promete, pero la verdad es que la aproximación de McGee al firmamento literario de Carroll es bastante menos original y ambiciosa de lo que cabía esperar. Detalles *gore* y humor de brocha gorda al margen, *Alice* no es más (ni menos) que un *arcade* de pura cepa. Bien ambientado, eso sí, con una adecuada perspectiva en tercera persona que tal vez no convenza del todo a los puristas y con un sistema de control modélico que permite a la algo perturbada Alicia moverse con precisión y elegancia.

Paso a paso

Los niveles (cortos, pero intensos) se superan eliminando a tus enemigos y realizando una serie de pequeñas tareas que se suceden siguiendo un orden lógico. Por ejemplo, en uno de los niveles me vi atrapado en el interior de una biblioteca. Mi objetivo general era el obvio: escapar. Para hacerlo tuve que encontrar cinco libros mágicos que, al ser manipulados, fueron formando una especie


Nuestro mapa crece y se va definiendo a medida que exploramos niveles.



Como en todo buen *arcade*, los enemigos de final de nivel son grandes, feos y duros de roer.

En cuanto a gráficos, American McGee y su equipo tienen todo el derecho del mundo a colgarse medallas

de escalinata con la cuál pude alcanzar la salida. Es sencillo: tu objetivo rara vez es otro que la simple posibilidad de seguir adelante y los acontecimientos se suceden con una endemoniada fluidez.

Por supuesto, nada de esto sería ni la mitad de divertido si la realización de tus objetivos no exigiese un uso continuo de las armas de que dispones. Alicia ya no destruye a sus enemigos a base de ingenio y lógica infantil. Ahora invoca demonios utilizando un par de dados o provoca verdaderas masacres con su mortífera baraja de cartas (no te pierdas el efecto de la escalera de color). Si lo tuyo no es la puntería, puedes optar por utilizar un ataque secundario que destruirá todo lo que se encuentre en la pantalla.

Hay un montón de ítems que te harán las cosas más fáciles. Las piedras Sanity recuperan tu nivel de salud, los cristales Will recargan tus armas especiales, la Caja de Furia transforma a Alicia en una bestia de fuerza sobrenatural. El efecto de casi todos ellos es de duración muy limitada, pero si aprendes a administrarlos con sabiduría, tendrás más de media partida ganada.

Ambientación fascinante

En cuanto a gráficos, American McGee y su equipo tienen todo el derecho del mundo a colgarse medallas y jurar y perjurar que éste es uno de los juegos más atractivos hasta el momento. No creo que sea posible sacarle más partido al motor de *Quake 3*: las texturas son de Oscar, los decorados, dignos de una película de Tim Burton y el diseño de escenarios consigue que te sientas literalmente perdido en un mundo de fascinación y pesadilla. Lo único que puede reprocharse a los desarrolladores es que las sombras se limitan a manchas oscuras perfiladas a los pies de los personajes. Además, la música de Chris Vrenna ayuda a sumergirte en este mundo.

A estas alturas, muchos jugadores de PC deben estar más que hartos de que cada mes se edite el (supuestamente) "juego de acción definitivo". Hoy es *Elite Force*, mañana *Heavy Metal F.A.K.K 2*, pasado mañana *Tomb Raider: Chronicles*. La mayoría de las veces, las pretendidas "mejoras que convierten un título en definitivo" se limitan a aspectos gráficos. Y eso con suerte. *Alice* no va a cambiar el mundo ni tampoco nuestras vidas. Si lo tuyo son los *arcade*, te dará argumentos de sobra para mantenerte, una vez más, a pie de PC y a salvo del maléfico influjo de las consolas.

Alice se pone en la piel de Caperucita y envía al infierno al lobo feroz.

Los gráficos aprovechan al máximo el potencial del motor de *Quake 3*.

Muchacho, cuida esa halitosis. Y ve pidiendo hora para una revisión dental.



A la nueva Alicia le encanta la pirotecnia.

VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE



Lewis Carroll, además de un gran escritor, era matemático, dibujante, uno de los mejores fotógrafos de su tiempo y un poeta genial. Este Leonardo de la Inglaterra victoriana se ganaba la vida como profesor de cálculo en la universidad de Oxford. Allí conoció a la pequeña Alicia, hija de un matrimonio amigo. Durante un paseo por el bosque, empezó a contarle una historia improvisada que sirvió de base a Las aventuras de *Alicia en el País de las Maravillas*.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Super X Studios • **EDITOR:** Microïds/Virgin Interactive • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

FAR GATE

Por J. Font

No, no te frotes los ojos. Es cierto, **estás en el espacio exterior rodeado de ballenas gigantes.** Y son tus cañones los que hacen ese espantoso **ruido que rasga el silencio cósmico.** ¡Cuatro cachalotes no pueden hundir al capitán Achab!



El control de la cámara es total. Lo único que no podrás ver es la cara del piloto.



Las construcciones flotan en el vacío como restos de un naufragio.

Far Gate es un simulador de estrategia galáctica al estilo *Homeworld Cataclysm* o *Starfleet Command.* Después de quince años de vagar por el espacio como polizón en el Copernicus, Jacob Viscero, contrabandista profesional y a partir de ahora tu alter ego, ha llegado a la estación espacial Deliverance. El mundo al que perteneció ya no existe, así que este esforzado peregrino deberá encontrar una nueva morada en la que ponerse las zapatillas de lana y ver la tele.

Deberás superar una campaña que consta de la friolera de 30 misiones. De hecho, Super X ha intentado hacer las cosas a lo grande: campaña larga, escenarios variados y muy extensos y tres razas con las que jugar.

En *Far Gate* encontrarás asteroides, planetas y nebulosas, pero no esperes realismo fotográfico ni deslumbrantes efectos visuales. El espacio exterior de *Far Gate* debe mucho más al mundo de la viñeta que al cine digital.

Aire a cómic

Durante las misiones irán apareciendo distintos personajes que te darán órdenes o información sobre los nuevos objetivos del juego. Su aspecto es bastante caricaturesco y sus diálogos están representados mediante el sistema de bocadillos de texto, como en el cómic de hoy y de siempre. Tal vez no sea ésta la estética más popular cuando hablamos de juegos para PC, pero lo cierto es que



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

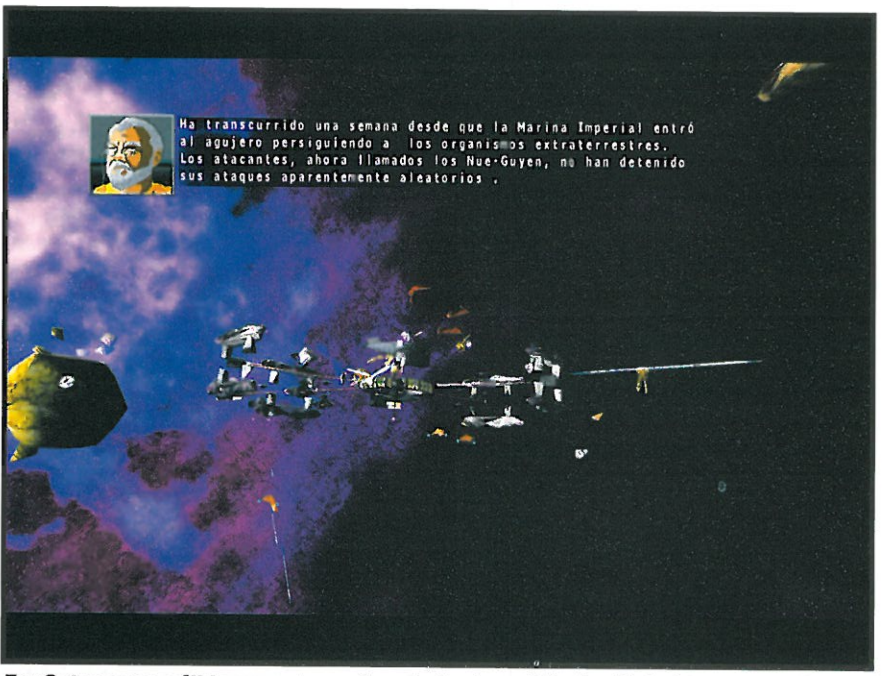
Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 6 · Internet: 6

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: inglés

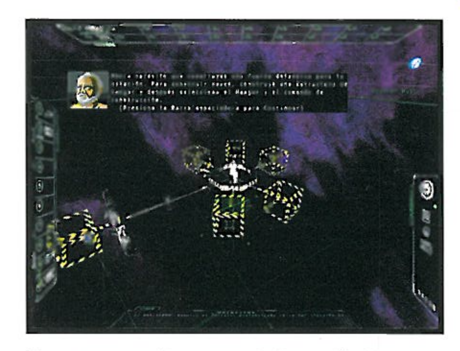
VEREDICTO

Las mejores virtudes de este juego son aquellos elementos que recuerdan un poco a *Homeworld.* Lástima que la interfaz sea francamente problemática y que los gráficos, pese a tener personalidad propia, no estén a la altura de otros juegos de estrategia intergaláctica.

6,5



Far Gate **es una sólida apuesta por la estrategia en 3D y las historias para no dormir.**


Para construir naves debes añadir módulos a la estación espacial.



Nada más empezar tu estación arde por los cuatro costados. Vivir para ver.

el juego tiene su propia personalidad y, además, no le faltan un sólido hilo argumental y una historia en progresión constante, algo que se echaba de menos en *Homeworld*. Por lo demás, el modelado de ciertas naves o algunas facetas del juego te resultarán tan familiares que puede que la palabra "plagio" acuda a tu mente.

La interfaz del juego es algo engorrosa. Puedes acercar o alejar la imagen, hacer que gire el mapa y cambiar el ángulo de visión con el ratón. El problema es que para ello debes aproximarlo a los extremos de la pantalla y no siempre colocarás el cursor en el lugar adecuado. También el ratón te servirá para identificar una nave en las vistas alejadas. Se trata simplemente de dejar el cursor sobre una nave para que aparezca en una especie de mira telescópica. Se trata de un detalle interesante, pero poco relevante a efectos prácticos, ya que habitualmente utilizarás formaciones.

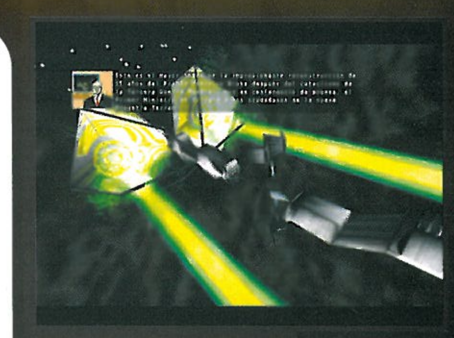
¿HUD grande o monitor pequeño?

Es fundamental automatizar las acciones de tus naves, y la IA tiene un papel relevante en ese proceso. Desde el panel de control puedes asignar grupos a medida que construyes y afinar el comportamiento ante un ataque o mantener posiciones defensivas. Existen cuatro paneles de interfaz. Al igual que la barra de Inicio de Windows, se pueden mantener siempre a la vista o replegarse cuando no se utilizan. No es un sistema muy práctico, ya que bastará con que no coloques bien el puntero para que se te cierre sin que tú lo quieras. Los más probable es que te hartes de tanto problema absurdo y optes por suprimirlos y emplear los atajos de teclado, aunque tampoco es mala idea aumentar al máximo la resolución del juego (si es que tu monitor te lo permite, claro) para que sean menos molestos.

Far Gate tiene una estética muy personal y un hilo argumental sólido y en constante evolución

Far Gate da una de cal y otra de arena. La curva de aprendizaje sería muy pronunciada si no fuera por el extenso tutorial incorporado en las dos primeras misiones. Al igual que pasa en *Homeworld*, hace falta algo de tiempo para familiarizarse con la dinámica del juego, aunque una vez superado el aprendizaje, te sentirás como pez en la galaxia.

En líneas generales, se trata de un proyecto ambicioso. Tal vez estemos ante uno de esos juegos que crecen en sucesivas ampliaciones y secuelas, van refinando sus problemas técnicos y de concepto y acaban sacándole el máximo partido a las ideas básicas que lo animan. Tal y como es ahora, ya resulta más interesante que los juegos de estrategia al estilo *C&C* o *Warcraft*. Aunque, claro, a muchos no les parecerá ni la mitad de adictivo.


Acabas de llegar al Deliverance. Es el principio de una nueva era.

EL PODER DE LA RAZA

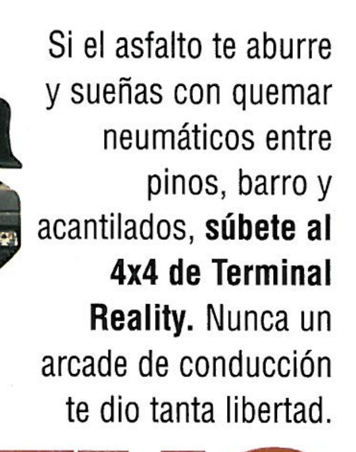
Hay que ver la cantidad de razas alienígenas que proliferan por esas galaxias de Dios. Far Gate nos presenta unas cuantas que nosotros, ignorantes terrícolas, aún no conocíamos.

PROXIMANS
Raza de colonos que fue enviada a Próxima Centauri con la intención de establecer allí su base. Un cambio de régimen en su planeta les ha condenado a vagar sin rumbo por el espacio.

NUE-GUYEN
Estos inquilinos de un sistema solar antiquísimo se parecen muchísimo a las ballenas de nuestro planeta. Resoplan, mugen y siguen buscando su hogar entre las estrellas.

ENTRODII
Vienen de una supernova, son inteligentes y han desarrollado una completa tecnología basada en la luz. Como Arquímedes, pueden concentrar energía lumínica sobre una nave hasta destruirla.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Terminal Velocity • **EDITOR:** Take 2/Proein • **PRECIO:** 7.495 Pesetas



Si el asfalto te aburre y sueñas con quemar neumáticos entre pinos, barro y acantilados, **súbete al 4x4 de Terminal Reality.** Nunca un arcade de conducción te dio tanta libertad.

4X4 EVO

Por E. Moreau

Los 4x4 reales son, en el mejor de los casos, más un símbolo de riqueza que un verdadero producto de consumo. Por mucho que nos llame la atención la tapicería de cuero, la mayoría de nosotros no nos gastaríamos los ahorros de toda la vida en un armatoste que sólo sirve para dar saltos por el monte. Gracias a Terminal Velocity, este elitista pasatiempo acaba de asomarse a la pantalla de tu compatible.

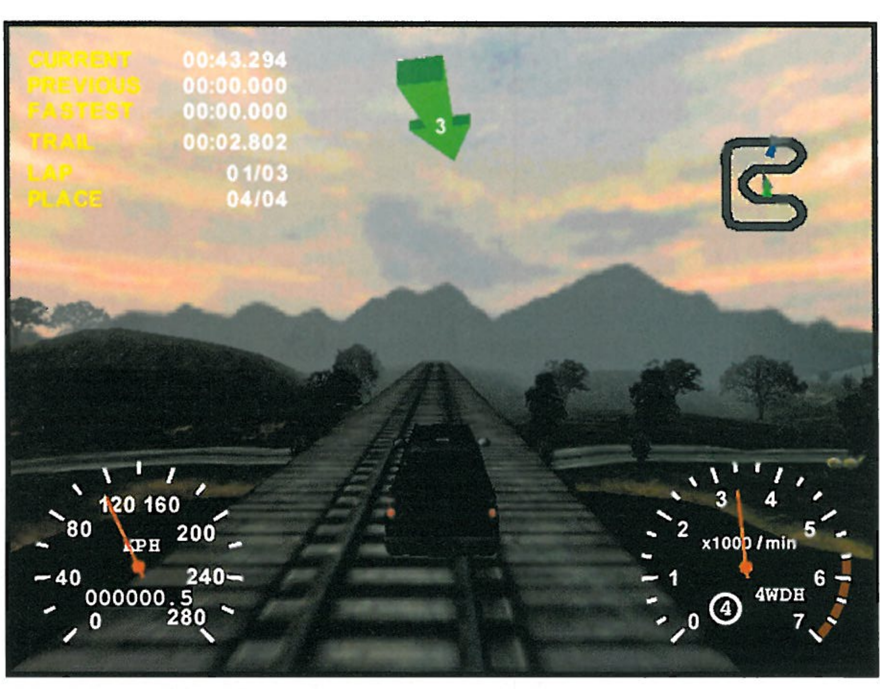
A diferencia de otros títulos parecidos, en *4x4* no hay un circuito delimitado: mientras respetes los puntos de paso, puedes ir por donde quieras. Basta con que utilices como guía unas flechas verdes que van apareciendo en la parte superior de la pantalla, y que puedes suprimir si quieres que aumente el nivel de dificultad. Puedes cruzar puentes, subir colinas, atravesar lagos o saltar por encima de un destructor. Buscar atajos puede ser útil en determinadas circunstancias, aunque lo más probable es que te saltes una de las postas y no tengas más remedio que dar la vuelta.

De hecho, la falta de límites es más sinónimo de conducción libre y escenarios amplios que de llegar primero orientándote a tu manera, como si corrieses el París-Dakar. En una de las partidas me dio por probar dónde estaban los límites del circuito y empecé a conducir en dirección norte, alejándome cada vez más de los puntos de paso. Como era de prever, aparecí en el extremo sur del circuito, con lo que quedaron demostradas dos de las premisas de la filosofía moderna: el infinito es inconcebible y los extremos se tocan.

Carreras en el bosque

En cuanto a gráficos, *4x4 Evo* destaca por la calidad de sus texturas y el detalle en el nivel de modelado de los vehículos. Superado este trámite (siempre vale la pena decir algo de los gráficos, aunque si echas





Los atajos son un arma de doble filo. Sáltate un punto de paso y tendrás que dar la vuelta.

MULTIJUGADOR MULTIPLATAFORMA

Aunque a nosotros no nos apartarán de nuestros PC, la gran aportación del juego es la posibilidad de conectarse vía Internet para jugar on line con usuarios de otras plataformas, en concreto Macintosh y Dreamcast. Es una novedad sorprendente y que vale la pena destacar: la comunidad internauta se amplía. Usuarios de 4x4 Evolution, superad vuestras diferencias y uníos.



Escondido en las colinas de Alaska econtrarás ¡un destructor!.

un vistazo a las capturas podrás formarte tu propia opinión) pasamos a repasar sus modos de juego. En el menú principal encontrarás tres tipos de carreras: El primero es el Quick Race, en el que eliges coche, circuito, condiciones meteorológicas y número de rivales para una carrera rápida cien por cien *arcade*. Luego puedes pasar al modo Time Attack, en el que intentarás mejorar tus marcas, y el tercero es el modo carrera, en el que compras coches o cambias piezas para ir progresando poco a poco.

El nivel de dificultad está muy bien regulado: cuesta ganar pero no se te pasan las ganas de intentarlo

Debes tener en cuenta que tus rivales sacarán partido de cualquier decisión frívola que tomes. Su inteligencia artificial está tan bien desarrollada que puedes confiar en su criterio: si de repente ves que los coches se salen del camino marcado, no dudes en seguirlos, ya que la máquina siempre los envía por atajos.

Conducirás por bosques y colinas, así que lo más probable es que encuentres muchas irregularidades en el terreno y tu vehículo pase más tiempo en el aire que sobre la pista. El modelo de conducción es francamente espectacular, pero poco o nada realista. Casi todos los coches se manejan igual: las diferencias entre un Lexus y un Nissan son las mismas que las de un Dodge y un Ford o las de un Mitsubishi y un Toyota.

Jugabilidad 5- Realismo 0

Además, los 4x4 no sufren daños. Seguirás en carrera aunque caigas por un barranco o te atropelle un tren. Encontrarás obstáculos de todo tipo, desde camiones y taxis que circulan por carreteras secundarias a locomotoras, excavadoras o un F-117. Si se te hace de noche mientras cruzas uno de estos circuitos forestales llenos de obstáculos, no dejarás de tropezar una y otra vez.

En el modo carrera, empiezas tu andadura como profesional sin coche pero con 30.000 dólares en el bolsillo. Tu primer paso será comprar un vehículo a elegir entre nueve marcas y unos 96 modelos diferentes, incluidos los extra. A partir de ahora, se trata de ganar: cuantas más carreras ganes, más dinero tendrás. De esta forma podrás cambiar de coche o mejorar el que tienes añadiéndole neumáticos , turbos, faros, suspensión... En fin, lo de siempre. Pero igual de divertido que siempre.

En definitiva, *4x4 Evo* es un juego francamente divertido y muy jugable. El nivel de dificultad está regulado sabiamente para que te cueste ser el primero pero nunca tengas la impresión de que ni siquiera vale la pena intentarlo. Y si te aburren los 16 circuitos que ofrece, conéctate a GameSpy Centre a través del modo multijugador y bájate unos cuantos más.



Algunos coches son tan impresionantes como su precio.



Te acabas de saltar la tercera posta. Tú sigue así.



¡Maldita piedra! Ya puedes olvidarte de ganar, la IA no perdona tus errores.



Si prescindes de las flechas de navegación, seguro que te pierdes.

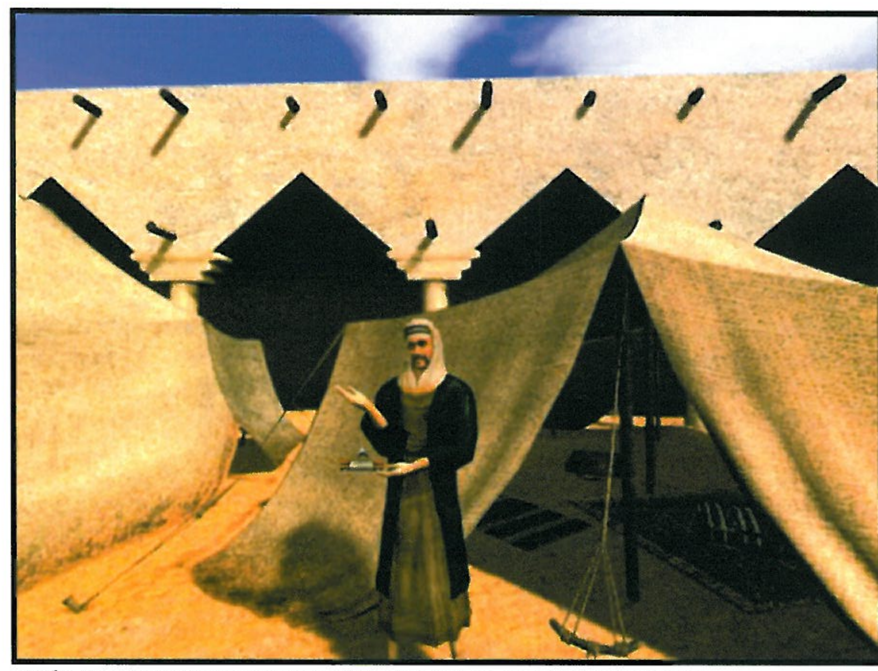


GÉNERO: Aventura gráfica • **DESARROLLADOR:** Arxel Tribe • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 7.450 Pesetas

LA LEYENDA del profeta y el asesino

Cuesta hacerse una idea de por qué juegos como éste gustan en Francia. ¿Nunca has jugado una aventura gráfica en la que sabías más o menos lo que tenías que hacer pero no por qué?

Por G. Masnou



¿Diálogos con otros personajes? La verdad es que hay muy pocos.

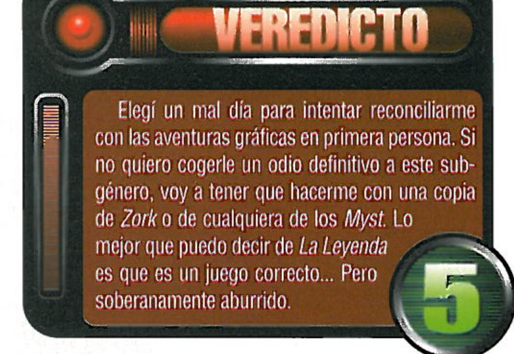
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 400; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español


VEREDICTO

Elegí un mal día para intentar reconciliarme con las aventuras gráficas en primera persona. Si no quiero cogerle un odio definitivo a este subgénero, voy a tener que hacerme con una copia de *Zork* o de cualquiera de los *Myst*. Lo mejor que puedo decir de *La Leyenda* es que es un juego correcto... Pero soberanamente aburrido.

5

Lo reconozco, el redactor de *Game Live* sigue siendo el único animal que tropieza dos veces (y tres, y cuatro) con la misma piedra. Una y otra vez, caen en mis manos juegos como este que ahora me ocupa y mi primera reacción es de moderado entusiasmo. Me pasó con *The 7th Guest*, en el que invertí mis ahorros convencido de que esos bonitos gráficos tenían que llevar por fuerza un buen juego dentro. Pero no, era una simple sucesión de puzzles incomprensibles. Resolvías uno medio por casualidad, avanzabas y te encontrabas con otro. Sabías que el juego se había acabado porque ponía "Fin" y ya no podías seguir jugando.

Pero el caso es que también mordí anzuelos como *Zork Nemesis*, *The 11th Hour*, *Fausto*, *Atlantis*... En contra de toda evidencia, yo seguía pensando que tarde o temprano alguna compañía editaría una aventura gráfica en primera persona que me sedujese tanto como *Monkey Island* o *Indiana Jones*. Como no tengo remedio, insistí en que me dejasen analizar *La leyenda del profeta y el asesino*. Mi esperanza era que la compañía Arxel Tribes hubiese desembarcado con un arsenal de ideas nuevas capaces de revitalizar el género de una vez por todas. Pero lo que me he encontrado es lo de casi siempre: montones de pantallas estáticas y puzzles tirando a absurdos.



Perros sarnosos, sangrientos y muertos. Todo es un poco extravagante.

Pero, ¿de qué va el juego?

Un tipo llamado Tancrède de Nérac decide desertar de la Orden del Templo para formar su propio ejército de ladrones y beduinos. Tras años sembrando el terror en el desierto, oye hablar de un eremita llamado Simon de Lancrois que ha fundado una ciudad ideal, ajena a las miserias del mundo. Tras vagar cinco años bajo un sol de justicia, encuentra la ciudad en cuestión, Jebus, pero de ella ya sólo que-

Los puzzles del juego son o ridículamente sencillos o desesperantes de puro absurdos

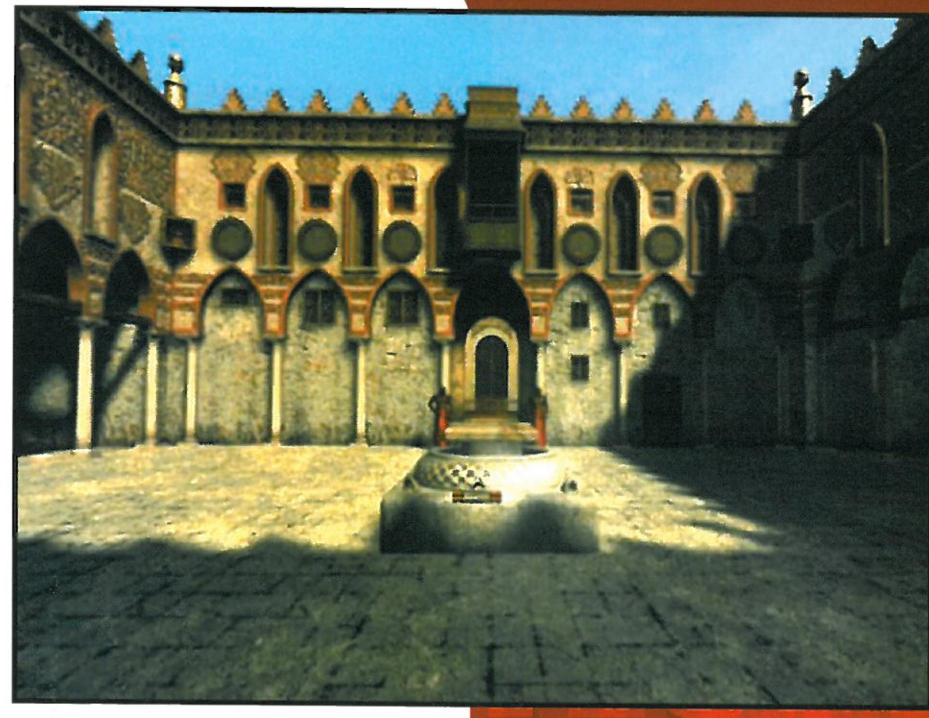
dan ruinas. A partir de ahora, se trata de encontrar a Simon para que nos explique qué demonios sucedió con su versión casera del paraíso. Tancrède busca respuestas, pero de lo que se trata es de saber si a nosotros nos interesan sus preguntas.

Al menos el juego sigue la contrastada fórmula de que todo funcione con el ratón, botón derecho para las acciones básicas e izquierdo para gestionar el inventario. Este último se divide en dos partes: la bolsa en que se guardan los objetos y el lugar en que guardamos las armas a la espera de que nos haga falta activarlas. Los combates son escasos (por suerte) y se limitan a escoger el arma adecuada. Eso es todo.

Y si hablamos de técnica, siento decir que *La leyenda* no es mucho mejor en este aspecto que *Zork Nemesis*, un juego que ya casi tiene seis años. Esos paisajes sin animación y vida no son de recibo, por mucho que sea posible utilizar la rotación de 360º tan habitual en los aventuras de este tipo. Sólo se salvan las escenas renderizadas, el caramelo visual que se nos regala cada vez que resolvemos un puzzle.

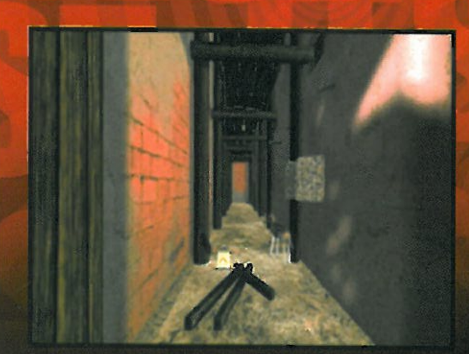
Cosas de franceses

Si ya has jugado a alguna aventura gráfica de Cryo, sabrás cómo son los dos tipos de puzzles que constituyen el tuétano de este juego, ridículamente sencillos o desesperantes de puro absurdos. Juzga tu mismo: cuando llegué a Jébus no podía entrar en la ciudad porque ¡me había olvidado de atar al caballo!



Hay un montón de moradas para explorar. Lástima que la mayoría de ellas estén vacías.

Tal vez eches de menos algo más de información sobre el juego en sí, pero lo cierto es que no hay casi nada más que contar. Hablamos de un pasapantallas puro y duro basado en una estructura de puzzles sin mucho sentido. De hecho, de cada diez pantallas que superes sólo en un par de ellas deberás realizar alguna tarea o recoger algún objeto. Por mucho que el argumento lo firme un escritor brasileño del prestigio de Paulo Coelho, éste es un juego monótono y, en muchos aspectos, francamente desfasado. Media hora basta para que te entren ganas de echar el ancla. Lo único que me impide decirte que corras si *La Leyenda* intenta cruzarse en tu camino es que sé que yo detesto los juegos tipo *Myst* y a ti puede que te gusten.



Si le das un trozo de carne al perro, te guiará hasta el nivel superior de Jébus.



En este juego no hay mapas ni brújulas, así que piérdete.



Enfrentarte a estos guardianes no será nada saludable.

EL APRENDIZ DE BRUJO

Desde de la publicación de *El alquimista*, la fama de Paulo Coelho no ha dejado de crecer. Actualmente es uno de los escritores mas leídos en el mundo, aunque eso no acabe de garantizarle el respeto de la crítica "culta". Más de 25 millones de libros vendidos le avalan. Además, Coelho es un hombre inquieto que practica la magia blanca, tiene su propio laboratorio de alquimia y ha dirigido obras de teatro o escrito canciones para algunas de las estrellas de la música popular de Brasil y guiones televisivos. *La Leyenda* es su segunda (y poco afortunada) colaboración en la elaboración de un videojuego.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Team 17 Software • EDITOR: Virgin Interactive • PRECIO: 5.990 Pesetas

WORMS WORLD PARTY

¿Quién dijo que los gusanos donde mejor están es bajo tierra? Déjalos que asomen sus anillados cuerpos a la superficie y **verás lo que puedes llegar a divertirte con estos diminutos seres** llenos de agresividad y malicia.

Por J. Font

Jugar a *Worms Worls Party* me ha recordado esas tardes de mi infancia en que, petardo en mano, me dedicaba a torturar gusanos y hormigas. Luego llegaron la madurez y el conocimiento y comprendí que todos los seres vivos tienen su función y que es una crueldad y una insensatez exterminarlos sin motivo. Bueno, todos menos los mosquitos, a los que sigo matando, aunque ahora con métodos mucho más civilizados.

Despliega la interfaz, selecciona el arma y suelta un soberbio pepinazo al enemigo. Ésa es la base del juego.





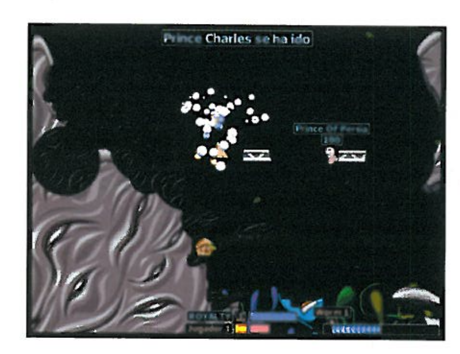
Aunque, la verdad, a los gusanos les pasa un poco como a nosotros: no necesitan que otra especie los extermine, se bastan y se sobran. Gracias a Team 17, tenemos noticia del terrible conflicto bélico que, desde 1995, aflige al género gusanil. *Worms World Party* es el cuarto capítulo de este brutal conflicto entre larvas subterráneas.

La nueva entrega mantiene el mismo estilo de juego, divertido y basado a partes iguales en la estrategia y la casualidad. Equipos de gusanos rivales se enfrentan entre sí utilizando armamento a veces pesado y otras absurdo. Dispones de pistolas, bazukas, granadas, vacas explosivas y apestosas mofetas. Los combates siguen un electrizante sistema de turnos, ya que en cada uno de ellos dispones de 45 segundos para escoger arma, apuntar y disparar. El gusano que realiza la acción no puede elegirse, en cada turno le toca a uno distinto.

Destruye a esa larva

Se trata de seleccionar el objetivo más asequible, no equivocarse en la elección del arma y... caña al gusano. Las situaciones hilarantes son la esencia del juego. Los escenarios 2D se pueden destruir, y esto produce divertidas carambolas que a veces afectan a tus gusanos. Como muchos de los combates se desarrollan en islas, tienes la posibilidad de intentar destruir zonas concretas para que los gusanos enemigos caigan al agua y se ahoguen. También debes tener en cuenta el viento para realizar tus ataques, ya que de él depende que tu proyectil llegue a buen puerto. Un buen uso de las corrientes de aire puede hacer que consigas acrobáticas carambolas. Todo esto, multiplicado por un número más que aceptable de armas y objetos, equivale a jugabilidad desmesurada.

Los desarrolladores se han estrujado la sesera para conseguir que el nuevo *Worms* ofrezca un buen abanico de opciones de juego. Así que podrás jugar en misiones



Cuando un gusano cae, aparece una lápida en algún lugar del escenario. Muy pronto lucharás sobre un cementerio virtual.

individuales, campañas en solitario e interesantes partidas multijugador con hasta ocho equipos distintos. Se ha incorporado al juego un sistema de distribución aleatoria de gusanos y de escenarios. Las ambientaciones se repiten a medida que avanzas, pero no lo hace la arquitectura de los escenarios ni la posición inicial de los gusanos.

Gusanadas múltiples

Piénsalo bien antes de instalar *WWP* en tu disco duro, porque en cuanto lo haces no hay vuelta atrás. Éste es uno de aquellos juegos que le dan pleno significado a la palabra "adicción". Incluso puede que te lo tomes como algo personal, sobre todo si juegas contra alguien que conoces. Hablamos de un título con una clara dimensión "social", del que podrían organizarse campeonatos mundiales o encuentros multitudinarios de fin de semana. Ésta es la principal novedad con respecto a los *Worms* anteriores. Puedes jugar a *WWP* en modo *deathmatch* o superar a tu adversario a través de 40 misiones en una especie de campaña. De hecho, vista la estropajosa IA que exhibe la CPU, siempre dispuesta a agotar sus 45 segundos y acabar realizando una acción ridícula, está claro que es mucho más divertido jugar con otros seres humanos. Los desarrolladores parecen haber pensado que no se trata de darle demasiadas ventajas a la CPU, por ello han hecho que sus decisiones sean lentas y más bien discutibles. Eso sí, tú puedes tirar 50 granadas y ver cómo se las lleva el viento, pero la estúpida máquina juega en casa y bastará con que te tire una para que acierte de lleno. Lo sabemos, es injusto, pero nadie dijo que la vida tuviese que ser justa.

De lo que no hay duda es de que *Worms* sigue siendo un juego muy divertido. *Sheep* ya nos recordaba el mes pasado que un juego de concepto simple y sin gráficos espectaculares puede proporcionar muchas horas de diversión. Con la modestia por bandera, Team 17 sigue sin decidirse a saltar a las 3D. *Lemmings* lo hizo y perdió parte de su absorbente jugabilidad, así que tal vez dejar las cosas como están sea la opción más inteligente.

GUSANOS AL AGUA

1. Cuando tu enemigo se encuentre en una pendiente, provoca una explosión para que caiga. Si tiene una mina cerca, actívala y aléjate.
2. Destruye lo que se encuentra a sus pies para que caigan a inferior altura o al agua directamente. Controlar las alturas es una ventaja.
3. Las bombas de conclusión de fragmentación son muy útiles cuando se hacen explotar sobre el enemigo. Le quitarás muchos puntos de vida.

Podrás jugar en misiones individuales, campañas y partidas multijugador con hasta ocho equipos

Subestimaste a tu enemigo y ahora se te está chamuscando el trasero.

Duelo a muerte: el momento de utilizar todos tus recursos o tirar la toalla.

Verás caras de circunstancias cuando los gusanos salen despedidos.



GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Z-Axis • **EDITOR:** Acclaim • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

Parece inevitable: alguien hace un juego para un soporte y a los cuatro días empieza el **rosario de conversiones** a todas las plataformas conocidas. Si los programadores están dispuestos a dedicar a la conversión **más de cuatro días**, puede quedar bien. Pero si no...

DAVE MIRRA
Freestyle BMX

Cuando ejecutas una acrobacia aparece su nombre en pantalla.

Por C. Robles

Dave Mirra BMX* apareció hace muy poco en formato PlayStation con la clara intención de aprovechar el tirón comercial de *Tony Hawk's Pro Skater 2.* Era un juego divertido y dinámico, pero no ofrecía nada que su adversario en las tiendas no tuviera. Y ahora, naturalmente, le toca el turno al PC. *Dave Mirra BMX* es un plagio indisimulado de *TH2,* pero con bicicletas en lugar de monopatines. El control, la cámara, los escenarios y hasta la música son prácticamente idénticos al título de Neversoft. ¡Incluso los modos de juego son iguales! ¿Recuerdas que en *Tony Hawk* tenías que recolectar cintas de vídeo y conseguir ciertas sumas de puntos para superar niveles? Pues en *Dave Mirra* también. Bueno, las cintas de vídeo se han sustituido por otros elementos (cajas que tocar, puntos del escenario en los que pararse, etc.), pero el resultado es idéntico. Y, también como pasaba en *TH2,* no es necesario que completes todos los objetivos en el tiempo establecido para cada nivel, porque los objetivos conseguidos no se pierden ya. La próxima vez que juegues, sólo tendrás que completar las misiones que te hayan faltado antes. ¡Hasta en eso los dos juegos son idénticos!





Si conoces *Tony Hawk's Pro Skater 2*, hasta los pequeños detalles te resultarán familiares.

Convierte, que algo queda

Sin embargo, *Dave Mirra BMX* comete un pecado que, hoy por hoy, es del todo imperdonable: los gráficos del juego para PlayStation eran excesivamente simples para la máquina de 32 bits de Sony y los de la versión para PC son ¡los mismos! Imagínate: si el juego parecía sencillo y monótono en una consola de posibilidades insignificantes, en un PC esto es vergonzoso. Todas las diferencias que podamos encontrar entre nuestro *Dave Mirra BMX* y el de PSX se deben a una mera cuestión de resolución. Las mismas texturas, los mismos polígonos, los mismos modos de juego, las mismas opciones... Una conversión calcada, vaya.

Aparte de gráficos paupérrimos y originalidad cero, *DM* no presenta fallos importantes. El control es bastante intuitivo y sencillo y te permitirá realizar movimientos muy elaborados desde la primera partida. En total son más de 1.300 acrobacias distintas, una auténtica barbaridad. Además, el realismo de la animación de los ciclistas es increíble (a


Memoriza la situación de los obstáculos de cada escenario que más se prestan a hacer acrobacias.


El juego de cámaras de las repeticiones es muy adecuado.


Sea cual sea la resolución, el nivel de detalle de los gráficos es del todo insuficiente.


¡Ten cuidado con las paredes y obstáculos planos, que no todo son rampas!

veces, incluso superior al de *TH2*).

Dave Mirra cuenta con la licencia oficial de los mejores acróbatas sobre dos ruedas del mundo. El señor Mirra es quien da nombre al juego por ser quien más premios ha atesorado a lo largo de los últimos años, pero todos los personajes del juego son reales.

Por desgracia, la mecánica de juego es algo pobre. En el modo Campeonato tienes 12 niveles que superar. La forma de conseguirlo es siempre la misma: completar misiones... Una determinada suma de puntos, un salto que alcance cierta altura, encontrar todas las cajas escondidas en el escenario, etc. Cuando completas todos los objetivos de un nivel, pasas al siguiente. En eso consiste el modo Campeonato, sí. Nada de competir en tiempo real contra otros ciclistas o de participar en carreras. Siempre estás solo. A medida que avances en el juego, conseguirás nuevas bicicletas, mejoras físicas y demás. Pero ya está. Incluso en esto, que es un claro defecto, *DM* se ha limitado a imitar la fórmula de *TH2*. Y además, cómo no, si no hay adversarios controlados por la CPU, tampoco los hay en un modo multijugador. Nada.

Dave Mirra cuenta con la licencia oficial de los mejores acróbatas sobre dos ruedas

Aun así, *Dave Mirra BMX* cuenta con algún que otro atractivo propio. La velocidad que alcanza una bicicleta antes de saltar por una rampa es mayor que la de un monopatín, por ejemplo. Eso supone una mayor altura en los saltos, y por lo tanto, más posibilidades de ejecutar varios movimientos antes de tocar el suelo. La espectacularidad de las repeticiones está asegurada.

La banda sonora también tiene su aliciente, aunque se parezca tanto a la de *TH2* como un capítulo de *El Informal* a otro. Para completarla han participado numerosos grupos de éxito, como Social Distortion, Deftones o Sublime. Lo malo es que su volumen es mucho más alto que el de los escasos efectos de sonido, así que más te vale bajar el volumen de la música para poder oírlo todo.

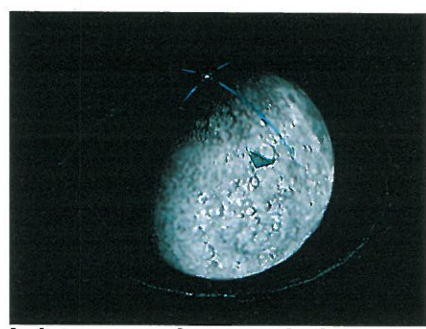
Dave Mirra BMX es, en resumen, un juego divertido, suave y bien animado, pero que carece de gancho, originalidad y tecnología. Si te gustan más las piruetas en bicicleta que en monopatín, adelante. Si el vehículo te es indiferente y sólo quieres divertirte, *Tony Hawk's Pro Skater 2* continúa siendo la mejor opción. Y la más original, desde luego.


Algunos escenarios son tan grandes que resulta fácil perderse.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Topware • **EDITOR:** Dinamic Multimedia • **PRECIO:** 3.995 Pesetas

THE MOON PROJECT

Aún no hemos acabado de digerir *Earth 2150* y Topware ya nos está sirviendo el segundo plato. Sabe más o menos a lo mismo, sólo que esta vez lo han **condimentado con especies traídas directamente de la Luna.**



La Luna ya no es lo que era desde que es el patio trasero de los salvajes terrícolas.

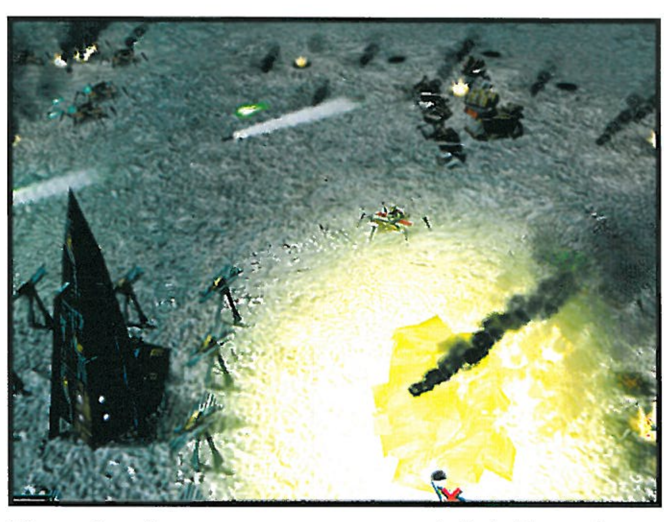
Por E. Artigas "Tuck"

Menos mal que son 150 años los que nos separan del negrísimo futuro que dibuja Topware. Deberíamos superar un récord de longevidad para ser testigos de cómo tres civilizaciones (por llamarlas de alguna manera) se enfrentan en una devastadora guerra tecnológica. Son la Dinastía Eurásica, que es dictatorial; la Unión de Estados Civilizados, una sociedad robótica, y la Corporación Lunar, un curioso matriarcado de astronautas.

Como ves, el argumento es prácticamente el mismo que el de *Earth 2150* (ver Game Live Nº1). Pero cabe precisar algunos detalles: la acción de la campaña no se desarrolla en nuestro planeta, sino en nuestro satélite, ya que la Corporación Lunar está trabajando en un proyecto secreto para asegurarse la victoria sobre las otras dos civilizaciones. De éste sólo se conoce su nombre, Proyecto Sunlight. Tan misterioso resulta el asunto que las potencias rivales mandan sendas naves de colonización a la Luna para investigar y, a ser posible, frustrar el susodicho proyecto.

Somos terrícolas, venimos a invadir

Y ahí entras tú en juego. Primera decisión que debes tomar: ¿cuál es tu bando? Si eliges la Corporación Lunar, te encontrarás con el campamento montado, pero deberás desarrollar unidades militares a toda prisa para defenderte



El enemigo ataca en masa y con armas de todo tipo, sobre todo devastadoras.





Si alargas este parking subterráneo lo suficiente, hasta podrás atacar por sorpresa.



Te será útil dividir la pantalla para controlar los escenarios con varios campamentos.

de las dos facciones invasoras. Si eliges a euroasiáticos o aliados, tu prioridad será establecer una base desde la que lanzar tus ataques. Sea con el bando que sea, muy pronto estarás inmerso en una demencial carrera contra el reloj. Tienes que atacar, defender, producir las unidades necesarias, equiparlas con el mejor armamento de que dispongas y, sobre todo, investigar para potenciar tus equipos. Y no olvides que todo esto se consigue con dinero y energía. Las minas y las centrales energéticas se convertirán en tu seguro de vida. Piérdelas y estás muerto.

Hasta aquí *The Moon Project* reúne todos los ingredientes de un buen juego de estrategia. Pero lo mejor es la forma en que se combinan. El juego es totalmente en 3D, con un juego de cámara que permite ver la acción desde el ángulo y la distancia que elijas. Un icono en forma de luna te permi-

Pronto descubrirás que la Luna tiene una animada vida subterránea

tirá moverte por el planeta y saltar de una zona a otra. Tu base madre está en un pequeño escenario en el que nunca serás atacado, pero, claro, allí no hay minas, así que tendrás que salir a buscarlas a zonas más peligrosas, donde establecerás tus campamentos avanzados.

Deberás tener en cuenta que la noche y el día se suceden más rápidamente en nuestro satélite. Es un detalle de crucial importancia, porque no es lo mismo atacar de día que de noche: las luces pueden delatarte, pero son imprescindibles para no perderte en la densa oscuridad selenita.

Otra conclusión a la que no tardarás en llegar es que este satélite tiene una animadísima vida subterránea. Su superficie puede ser perforada para construir túneles, siempre útiles para ataques sorpresa y demás exquisiteces. Aun así, abusar de la vida en el subsuelo puede hacer que te pierdas los interesantes detalles que hacen de la superficie un sitio muy recomendable: cráteres, desfiladeros, ríos (sí, parece que el hielo de la luna se habrá fundido en el 2150) e incluso volcanes con lava al rojo vivo. Así, tus unidades podrán operar por tierra, mar y aire. Dependiendo de la civilización que utilices dispondrás de un tipo u otro de unidades y tanto edificios como vehículos tendrán su propio estilo. Los euroasiáticos tienden a lo aparatoso y a la fuerza bruta, los aliados veneran la tecnología y la Corporación Lunar... más vale que espabile.



Si te vuelan la base, salva lo que puedas y busca una zona más segura.

Los cráteres lunares son muy útiles para tener protegidos tus edificios.

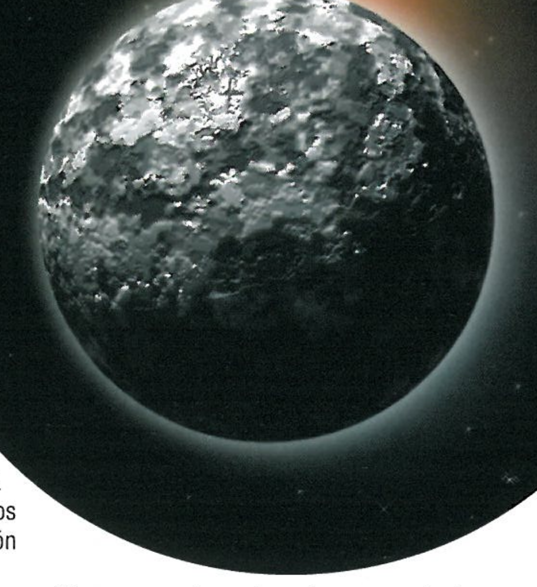
El editor de escenarios permite crear terrenos así de pintorescos.



No sólo se ganan las guerras luchando: controla la producción e investiga sin parar.



Atacar con unidades aéreas suele causar muchas pérdidas y pocos destrozos. Pero toca las narices.



¿Cómo se maneja esto?

Si ya has jugado a *Earth 2150*, apenas notarás el cambio de escenario. Si no, tienes a tu disposición unos tutoriales muy útiles que te explicarán cómo va todo de manera rápida y sencilla. Y lo mejor del caso es que está todo traducido al español. Así podrás sacarle todo el jugo a *The Moon Project*, porque no sólo está la campaña, sino que además tienes un fantástico modo escaramuza en el que volverás a combatir en la Tierra, concretamente en lo que queda de ciudades como San Francisco, Munich, Amsterdam, o Viena.

Si todo esto te sabe a poco, puedes editar fácilmente tus propios escenarios. Partiendo de una superficie plana, crearás montañas, valles, ríos, árboles, estructuras y lo que te apetezca. Y aún queda el modo multijugador para ver si eres capaz de acabar con las bases de tus conocidos antes de que se te pase el arroz o te despidan por absentismo laboral continuado.

Metal Gear Solid te impresionó, ¿verdad? Pero a las dos semanas ya te lo habías pasado. Desde entonces, **no haces otra cosa que buscar sucedáneos de *MGS*** en todas las tiendas. Hasta en la frutería. Quizá *Oni* no sea un *MGS*, pero **podría servirte para empezar a olvidarlo.**

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Bungie Software

EDITOR: Take 2/Proein • **PRECIO:** Por determinar



Por C. Robles

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 550; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: Español. Voces: Español

VEREDICTO

Un juego de acción y aventuras con estética manga y sistema de control modélico en su sencillez. Lástima que toda la diversión se concentre al principio, cuando sus evidentes limitaciones aún no han empezado a hacer que se apodere de ti la monotonía.

6

No creas que estamos pronunciando el nombre de *Metal Gear Solid* en vano. *Oni* recuerda a *MGS* con cierta frecuencia. Incluso pretende imitarlo en ciertos aspectos. Naturalmente, no lo consigue, pero la intención es lo que cuenta.

En *Oni,* tú controlas a Konoko, una chica dura del cuerpo de élite denominado Tech Crimes Task Force (TCTF). Junto a tu organización, te dedicas a desbaratar los planes de la mafia. Como de costumbre, esta mafia cuenta con un ejército prácticamente infinito de soldados idénticos, unas instalaciones que para sí las quisiera el gobierno de cualquier país y toda suerte de avances tecnológicos.

Sin embargo, *Oni* no se parece tanto a *MGS* como puede dar a entender lo que has leído hasta ahora. Mientras *Metal Gear Solid* se basaba casi exclusivamente en el sigilo y la correcta utilización de las armas e ítems que ibas consiguiendo, *Oni* permite una mayor libertad de acción. En *Oni,* las armas son secundarias: su munición es

Despliega la interfaz, selecciona el arma y suelta un soberbio pepinazo al enemigo. Ésa es la base del juego.



La agilidad de Konoko le permite ejecutar unas llaves estupendas.

muy limitada, ya que dependes de las armas y balas que arrebates a los malos que vayas eliminando. Cuando el cargador de una ametralladora se acaba, el arma sólo sirve como objeto contundente con el que descalabrar a alguien. El punto fuerte del juego consiste en que tarde o temprano acabarás enfrentándote cara a cara con tus enemigos. Puñetazos, patadas, saltos, llaves, combos... *Oni* es a partes iguales un juego de disparos y de lucha cuerpo a cuerpo.

Oni es a partes iguales un juego de disparos y de lucha cuerpo a cuerpo

Combos y tiros

Con las teclas direccionales controlas el movimiento de tu personaje, con el ratón, la cámara y con los botones del ratón, las patadas y los puñetazos. Es decir: el control de los *shooter* en primera persona de toda la vida en un título de aventuras y acción en tercera persona. No podría ser más intuitivo y dinámico. Si pulsas dos veces una dirección, Konoko corre más deprisa. Yendo deprisa, el botón de puñetazos hace llaves. Agachándote con la mayúscula, los golpes son bajos y muy difíciles de bloquear.

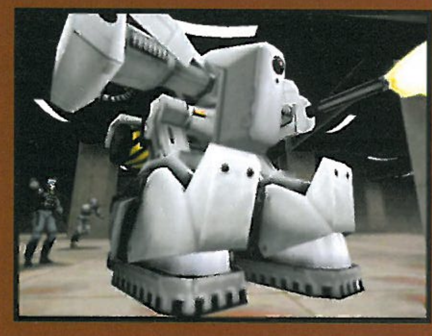
Pero atención, porque del mismo modo que las armas e ítems no tienen en *Oni* el papel que tenían en *MGS,* tampoco el sigilo tiene aquí la menor importancia. Es curioso, puedes avanzar sigilosamente para no hacer ruido, pero... ¡los enemigos te oyen exactamente igual que si vas corriendo! Cualquier soldado enemigo te verá u oirá a kilómetros por muy sigiloso que seas. ¿Para qué sirve entonces el sigilo? Supón que estás en un área con varios enemigos armados. Tú estás desarmado. ¿Qué harías en *MGS*? Pues acercarte uno a uno a tus enemigos y estrangularlo sin hacer ruido. En *Oni* eso sería un suicidio: en cuanto te acerques al primero, te oirá, os liaréis a mamporros y todos los demás acudirán raudos a acribillarte a tiros. ¿Cuál es entonces la técnica correcta? Ahí está lo gracioso: no existe. Hagas lo que hagas, si hay varios enemigos en un área, puedes estar seguro de que todos vendrán a por ti en cuanto uno te vea.

Ellos ganan, tú pierdes

El nivel de dificultad de este juego depende de la cantidad, habilidad y armamento de los enemigos. En el primer nivel hay pocos, fáciles de eliminar y en ocasiones desarmados, pero en el segundo ya hay unos cuantos más que pelean mejor, aguantan más golpes y tienen ametralladoras. Así, la primera misión será fácil de superar para cualquier jugador, la segunda, más o menos posible y la tercera o la cuarta... pues poco menos que imposibles de superar. De nada sirve el sigilo, ni la optimización del armamento. Los enemigos, a partir del tercer nivel, se mueven como tú y aguantan los mismos golpes. Puede que consigas derrotar a uno. A dos. A tres. Pero no a todos. Como consecuencia de ello, toda la jugabilidad de *Oni* se reduce a una cuestión de perseverancia.

Gráficamente no está mal, pero los escenarios son demasiado monótonos. Es complicado diferenciar una habitación de otra y a menudo entrarás en la misma sala varias veces, preguntándote si ya has estado ahí. Pronto descubrirás la mejor forma de saber dónde has estado y dónde no: depende de si hay o no cadáveres esparcidos por el suelo.

Oni es un juego divertido y fácil de manejar, cómodo y adictivo, pero eso no es suficiente. El argumento es totalmente prescindible, los niveles son muy monótonos, los enemigos pelean demasiado bien y oyen aún mejor, la munición es excesivamente escasa y la acción es innecesariamente repetitiva. Lástima.



Este robot recuerda un poco a *Metal Gear Solid*. Pero bueno, será casualidad.



Los edificios del juego han sido diseñados por arquitectos profesionales. ¿Se nota?



Nada como una patada en la boca para hacer que alguien se calle.



Aquí, Konoko, una chica dura donde las haya. Sus brazos y piernas son mortales, aunque un arma de fuego nunca está de más.

GÉNERO: Simulador de vuelo • DESARROLLADOR: Mission Studios • EDITOR: Proein • PRECIO: 7.995 Pesetas

Han pasado ya siete años desde la aparición de aquel legendario *JetFighter II* y **la línea sigue siendo la misma: un simulador muy fácil de volar** con escenarios cada vez más detallados.



Fortress America

Por E. Artigas "Tuck"

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 333; 32 MB de RAM

Recomendado: PII 500; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ · LAN: 16 · Internet: 16

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Es lamentable que a estas alturas nos intenten colar un modelo de vuelo tan patético. El realismo visual es excelente, pero no compensa en absoluto este grave defecto. Sólo disfrutarás de él si nunca antes has tocado un simulador.

5,5

La alegría de volver a analizar un simulador me duró poco: la instalación estuvo plagada de problemas, hasta que, tras varias horas, conseguí ejecutarlo. En nada me había ayudado el manual, más parecido a un folleto que a otra cosa. Y por si fuera poco, el escenario en alta resolución ocupaba 1,2 GB... además de los 500 MB del propio simulador. El argumento, el de siempre: los rusos y los chinos atacan la costa este de Estados Unidos, y deberemos defenderla pilotando el polivalente F/A-18, el interceptor F-14 o el avanzado F-22.



No deberías pulsar el gatillo: ¿acaso quieres matar centenares de civiles con una bomba guiada por láser?

Ya desde el primer vuelo se hace patente que pocas cosas han cambiado desde *Jetfighter II*. La cabina en 3D tiene el mismo aparatoso sistema de vistas, el radar es igual de sencillo y lanzar bombas guiadas por láser sigue siendo cosa de niños. Es

más, hasta da la sensación de que algunos aspectos han empeorado: es ridículo observar el avión desde fuera y ver cómo gira igual de cerrado a Mach 2 que a 300 nudos. Es como si no hubiera aire. Una vez más, los desarrolladores siguen sin darse cuenta que lo que más se valora de un simulador es su modelo de vuelo.

Despegue inmediato

De nada sirve que en lugar de darle realismo a la forma en que vuelan los aviones se inviertan esfuerzos enormes en reproducir con el máximo de detalle las 50.000 millas cuadradas del área de San Francisco. De acuerdo, el realismo gráfico proporciona una inmersión sin igual, pero a la que maniobras con el avión, se estropea todo.

Asimismo, las operaciones en portaaviones siguen la tónica del vuelo y son extremadamente fáciles. Más de uno hará su primer aterrizaje en portaaviones con este simulador.

Las armas tienen las propiedades que deben tener y las explosiones están a la altura de lo que cabe esperar, aunque la forma de seleccionar objetivos y disparar se ha simplificado hasta niveles más propios de una consola que de una simulación para PC.

Las misiones podrás realizarlas sueltas o en modo campaña y destacan por ser más bien difíciles. No estarás solo en ellas: tus compañeros de vuelo te ayudarán un poco y otros aviones aliados que no podrás controlar harán un poco de bulto para que no seas el único a quien disparan. Eso significa que si te dedicas a volar bajo y ocultarte en las montañas es probable que tus vuelos en busca de objetivos sean más bien tranquilos.

En cuanto entres en los radares enemigos, puedes contar con que te lanzan de todo: misiles infrarrojos o guiados por radar o la omnipresente munición de los cañones antiaéreos. Aunque el sistema de vistas es muy malo, en un par de giros vas a localizar los misiles que vienen a por ti, ya que unas exageradas estelas los delatan. No es difícil esquivarlos, basta con girar cerrado a ambos lados mientras sueltas *chaff* o bengalas. El verdadero problema viene cuando te disparan varios misiles a la vez: vas a sudar para salir vivo.

Si te alcanzan no hay problema, porque siempre podrás saltar en paracaídas, y, como por arte de magia, serás rescatado, aunque caigas en territorio enemigo. El único inconveniente es que, si estás en el modo campaña, deberás repetir la misión para poder pasar a la siguiente.



Desde esta altura los escenarios resultan aún más espectaculares.

Los modelos de vuelo apenas difieren de un avión a otro, todos son igual de pobres

Nervios de acero

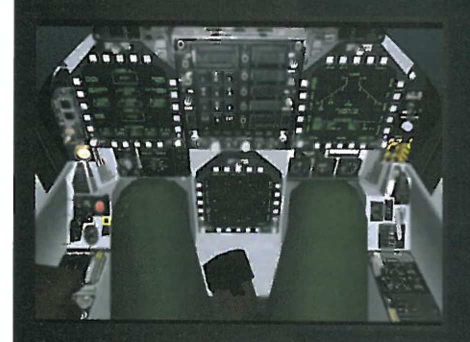
Sólo hay 30 misiones, pero necesitarás un buen control de tu sistema nervioso para completarlas. La nota dominante son los bombardeos a edificios, tropas o barcos, pero más de una vez tropezarás con cazas enemigos. Mucho cuidado con ellos, suelen ser los MiG 1.42 y Sukhoi S-37, los más avanzados. Lo que pasa es que, una vez agotes tus misiles y te veas forzado al combate cara a cara con cañones de corto alcance, la confusión de las vistas te obligará a volar mirando hacia delante mientras giras sin cesar. Puede que a un novato no le importe combatir así, pero eso no gustará a ningún adicto a la simulación que se precie.

Tal vez el modo multijugador, que soporta un máximo de 16 jugadores en modo *deathmatch*, le dé un poco de aire a este simulador, pero tal y como son sus modos de vuelo y su campaña, lo mejor que puede decirse es que se trata de un aceptable *arcade* de aviación de combate, recomendable tal vez para principiantes.

Volar bajo y rápido es garantía de supervivencia. Pero ¡ojo con las montañas!



Tu compañero ayuda, aunque no tanto como sería de esperar.



Las cabinas son en 3D y están muy bien hechas, pero no son interactivas.

GÉNERO: Aventura gráfica • **DESARROLLADOR:** Fragile Bits • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** Por determinar

¿Harto de esos juegos de supervivencia y huida en los que tu personaje se encuentra perdido, solo e indefenso en el espacio exterior? **Pues *The Ward* es...** Sí, uno de esos juegos. **De supervivencia. Y de huida.** Y en el oscuro espacio exterior.

The WARD



A 640 x 480, los gráficos parecen sacados de un juego de principios de los noventa.

Los escenarios están llenos de máquinas extrañas.

Por G. Masnou

The Dig se hizo esperar varios años, creó expectativas y se acabó quedando en pequeña decepción. La verdad es que llegó en muy mal momento, justo cuando las mal llamadas "películas interactivas", atiborradas de vídeos habían superado en popularidad a las aventuras de toda la vida. Por suerte, el tiempo pone a cada uno en su sitio, y hoy recordamos con cariño esa pequeña contribución del gran Steven Spielberg al género.

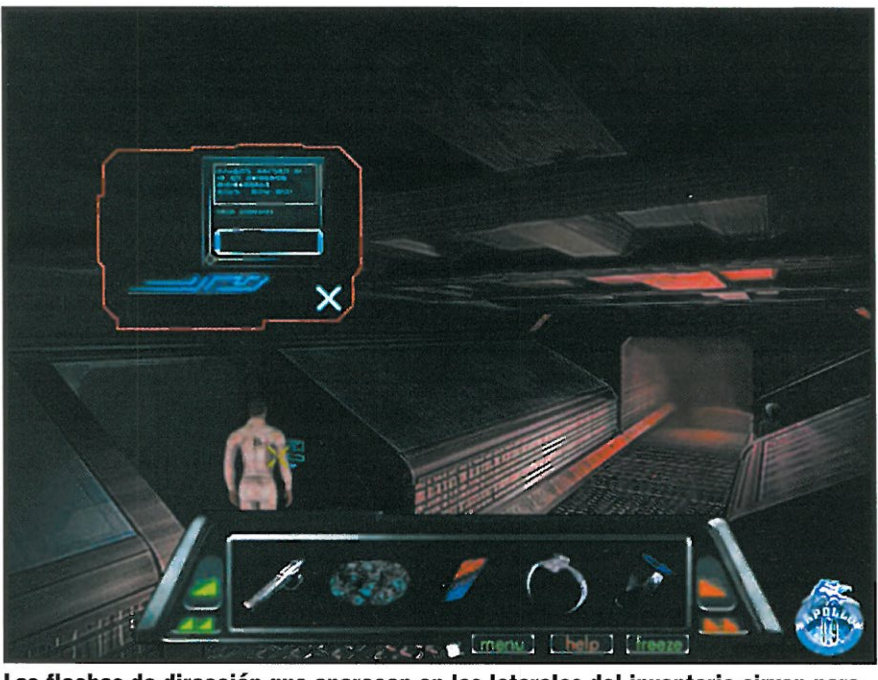
Todo esto viene a cuento por una razón muy sencilla: si te gustó *The Dig,* deberías darle una oportunidad a *The Ward.* El argumento, la ambientación y la jugabilidad son bastante parecidos.

Tu nombre es Walker. Eres miembro del equipo del Apolo XIX, enviado a recoger datos sobre unos inesperados procesos sísmicos detectados en la superficie lunar. Pero lo que en principio parece una misión rutinaria se convierte en un auténtico infierno. Algo mata a todos tus compañeros, al parecer sin mucho esfuerzo. Y, ahora, el próximo eres tú.

Con un ratón en la mano

El juego funciona como la mayoría de aventuras gráficas actuales. Controlas a Walker con el ratón, te desplazas con el botón derecho y abres el inventario con el izquierdo. Cuando apuntas con el cursor a un objeto útil, éste cambia de forma y sólo tienes que arrastrarlo hasta el inventario para hacerte con él. Así de sencillo. Además, cada vez que descubres algo interesante mientras exploras un escenario, la cámara hace un zoom instantáneo que te permite examinar el área con mayor detalle.

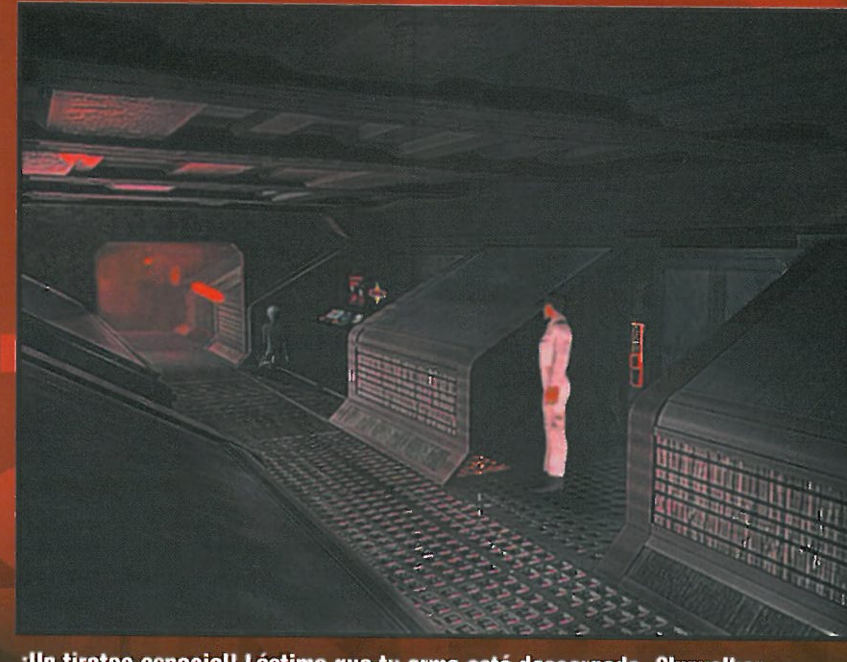




Las flechas de dirección que aparecen en los laterales del inventario sirven para desplazar los objetos.



No es *Fiebre del sábado noche*, se trata del primer nivel del juego.



¡Un tiroteo espacial! Lástima que tu arma esté descargada, Skywalker.

The Ward es un juego que no exige tarjeta aceleradora y funciona perfectamente con un Pentium a 133MHz con 32MB de RAM. Suena bien, pero esto se traduce en que sólo acepta resoluciones de 640x480, con lo que parecerá un pixelado juego de PlayStation en monitores de diecisiete o diecinueve pulgadas.

Vinieron del espacio exterior

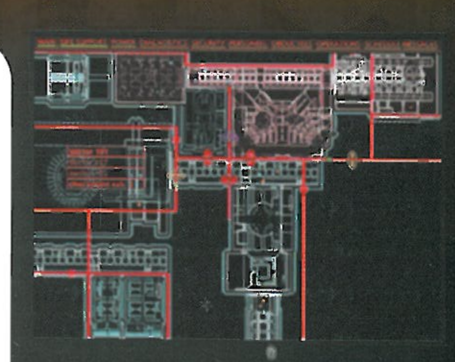
La acción propiamente dicha empieza cuando nuestro personaje despierta sin saber cómo en una base alienígena. A tu lado encontrarás un par de cuerpos mutilados, uno de un compañero tuyo y otro ¡de un alienígena! A partir de aquí, deberás confiar en tu instinto y hacerte con los objetos esenciales (ese destornillador tirado en un cubo, esa tarjeta con código de acceso...). El resto es mejor que lo descubras por ti mismo, pero ya debes imaginar que se trata de descubrir qué se proponen tus captores y salvar al mundo de la artera amenaza de estos tipos con cabeza de melón.

El juego es extenso, muy extenso. En total son 100 pantallas a explorar y unos 20 personajes con los que interactuar. Seguramente estos números no te resulten demasiado impresionantes si ya has jugado a *The Longest Journey*, pero si comparamos *The Ward* con, por ejemplo, *La Fuga de Monkey Island* o *Stupid Invaders*, el juego de Fragile Bits gana por paliza.

Así pues, ¿hablamos de una obra maestra? No tan rápido, forastero. Es sencillo, interesante y bastante jugable, pero en el fondo resulta una experiencia incompleta. No ayuda mucho que el personaje sea un tipo sin ningún carisma, aunque eso es perdonable. Lo que ya no lo es tanto es su flojo apartado técnico. El juego se desarrolla en escenarios renderizados en 2D, con personajes horrorosamente digitalizados y superpuestos con pegamento. Su animación es aún peor, hasta tal punto que difícilmente apreciarás diferencias entre un robot de la base alienígena y un ser humano.

Es sencillo, interesante y bastante jugable, pero en el fondo resulta una experiencia incompleta

Puede parecerte un veredicto demasiado duro, pero lo cierto es que no es juego a la altura de lo que puede hacerse hoy por hoy en este género. Sí que tiene un buen guión y un desarrollo razonablemente adictivo, pero ahora que vuelve a ser posible encontrar buenas aventuras gráficas en el mercado, ¿no crees que es legítimo pedirle a los juegos un buen acabado y que aporten algo nuevo?



Esto es un mapa. Es muy completo y contiene gran cantidad de información.

Se esconden tras las estrellas

Hay que ver lo que se encuentra buscando. No es que haya muchas aventuras gráficas de temática adulta ambientadas en el espacio exterior, pero sí alguna más de las que recordábamos a bote pronto.

THE DIG



El juego de *sprites* de Lucas Arts apareció en medio de un torbellino de aventuras a golpe de ventana y vídeo y los enterró a casi todos. La NASA, una cultura extraterrestre y Spielberg tuvieron la culpa.

STAR TREK: Judgement Rites



Una mezcla entre aventura gráfica y simulador espacial. Desde luego no es la mejor combinación posible, pero eso a los *trekkies* les trae sin cuidado.

SPACE QUEST 5



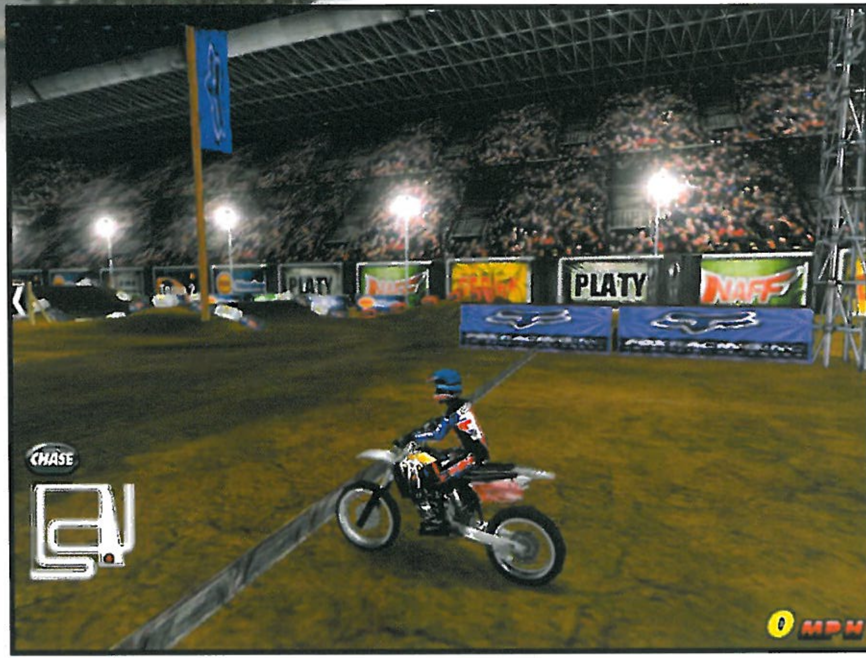
Seguramente el peor juego de la saga. Como todos los *Space Quest*, se trata de un juego muy adaptado al gusto americano y no tanto al del resto de mortales.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Deibus Studios

EDITOR: Take 2/Proein • **PRECIO:** 7.495 pesetas



MOTOCROSS MANIA



Nada como una pista de barro llena de rampas para pasárselo en grande con una moto. Ya, corres serio riesgo de descalabrarte, pero para eso se creó el PC: **para que disfrutemos sin poner en peligro nuestra salud.**

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Puede ser una opción si lo tuyo son los *arcade* de carreras rápidos y muy exigentes. Ahora, si lo que buscas es un tipo de simulación más o menos convincente, te has equivocado de ventanilla. Dirígete a la letra M y pregunta por Microsoft.

6

Por C. Robles

No creas que estamos pronunciando el nombre de *Metal Gear Solid* en vano. *Oni* recuerda a *MGS* con cierta frecuencia. Incluso pretende imitarlo en ciertos aspectos. Naturalmente, no lo consigue, pero la intención es lo que cuenta.

En *Oni*, tú controlas a Konoko, una chica dura del cuerpo de élite denominado Tech Crimes Task Force (TCTF). Junto a tu organización, te dedicas a desbaratar los planes de la mafia. Como de costumbre, esta mafia cuenta con un ejército prácticamente infinito de soldados idénticos, unas instalaciones que para sí las quisiera el gobierno de cualquier país y toda suerte de avances tecnológicos.

Sin embargo, *Oni* no se parece tanto a *MGS* como puede dar a entender lo que has leído hasta ahora. Mientras *Metal Gear Solid* se basaba casi exclusivamente en el sigilo y la correcta utilización de las armas e ítems que ibas consiguiendo, *Oni* permite una mayor libertad de acción. En *Oni*, las armas son secundarias: su munición es muy limitada, ya que dependes de las armas y balas que arrebates a los malos que vayas eliminando. Cuando el cargador de una ametralladora se acaba, el arma sólo sirve como objeto contundente con el que descalabrar a alguien. El punto fuerte del juego consiste en que tarde o temprano acabarás enfrentándote cara a cara con tus enemigos. Puñetazos, patadas, saltos, llaves, combos... *Oni* es a partes iguales un juego de disparos y de lucha cuerpo a cuerpo.

Combos y tiros

Con las teclas direccionales controlas el movimiento de tu personaje, con el ratón, la cámara y con los botones del ratón, las patadas y los puñetazos. Es decir: el control de los *shooter* en primera persona de toda la vida en un título de aventuras y acción en tercera persona. No podría ser más intuitivo y dinámico. Si pulsas dos veces una dirección, Konoko corre más deprisa. Yendo deprisa, el botón de puñe-



La cámara en primera persona es la más adecuada y cómoda para correr, como casi siempre.



Los distintos elementos no son proporcionales entre sí: compara el tamaño de la señal con el de la moto.



Nada como una pista de barro y nieve para mantener la ropa limpia.



El tamaño de los escenarios exteriores es increíble. ¡Cada vuelta dura una eternidad!

tazos hace llaves. Agachándote con la mayúscula, los golpes son bajos y muy difíciles de bloquear.

Pero atención, porque del mismo modo que las armas e ítems no tienen en *Oni* el papel que tenían en *MGS,* tampoco el sigilo tiene aquí la menor importancia. Es curioso, puedes avanzar sigilosamente para no hacer ruido, pero... ¡los enemigos te oyen exactamente igual que si vas corriendo! Cualquier soldado enemigo te verá u oirá a kilómetros por muy sigiloso que seas. ¿Para qué sirve entonces el sigilo? Supón que estás en un área con varios enemigos armados. Tú estás desarmado. ¿Qué harías en *MGS*? Pues acercarte uno a uno a tus enemigos y estrangularlo sin hacer ruido. En *Oni* eso sería un suicidio: en cuanto te acerques al primero, te oirá, os liaréis a mamporros y todos los demás acudirán raudos a acribillarte a tiros. ¿Cuál es entonces la técnica correcta? Ahí está lo gracioso: no existe. Hagas lo que hagas, si hay varios enemigos en un área, puedes estar seguro de que todos vendrán a por ti en cuanto uno te vea.

Ellos ganan, tú pierdes

El nivel de dificultad de este juego depende de la cantidad, habilidad y armamento de los enemigos. En el primer nivel hay pocos, fáciles de eliminar y en ocasiones desarmados, pero en el segundo ya hay unos cuantos más que pelean mejor, aguantan más golpes y tienen ametralladoras. Así, la primera misión será fácil de superar para cualquier jugador, la segunda, más o menos posible y la tercera o la cuarta... pues poco menos que imposibles de superar. De nada sirve el sigilo, ni la optimización del armamento. Los enemigos, a partir del tercer nivel, se mueven como tú y aguantan los mismos golpes. Puede que consigas derrotar a uno. A dos. A tres. Pero no a todos. Como consecuencia de ello, toda la jugabilidad de *Oni* se reduce a una cuestión de perseverancia.

Gráficamente no está mal, pero los escenarios son demasiado monótonos. Es complicado diferenciar una habitación de otra y a menudo entrarás en la misma sala varias veces, preguntándote si ya has estado ahí. Pronto descubrirás la mejor forma de saber dónde has estado y dónde no: depende de si hay o no cadáveres esparcidos por el suelo.

Oni es un juego divertido y fácil de manejar, cómodo y adictivo, pero eso no es suficiente. El argumento es totalmente prescindible, los niveles son muy monótonos, los enemigos pelean demasiado bien y oyen aún mejor, la munición es excesivamente escasa y la acción es innecesariamente repetitiva. Lástima.

STAR O NO STAR(WARS)





Ésta es una de las motos secretas del juego. ¿Qué te parece? Es una especie de versión minimizada de las motos voladoras del segundo capítulo de *La Guerra de las Galaxias, El Imperio Contraataca*. Este trasto alcanza velocidades superiores a los 300 Km/h y, por supuesto, avanza sin tocar el suelo (a no ser que te la pegues, claro). Una maravilla de cacharro.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Montecristo • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 4.990 Pesetas

WALL STREET TRADER 2001

Échale un cable a esa pobre niña rica que pasa por un momento de apuro. No quiere convertirse en **tu mantenida**, se conforma con que inviertas en ella todo lo que llevas en la cartera.

Por J. Font

Si lo que quieres es ampliar tus conocimientos sobre la Bolsa y decidir en qué valores inviertes, llámanos un día de estos a la redacción y pregunta por "tiburón" Moncayo, nuestro broker particular. *Wall Street Trader 2001* no va a hacerte rico, pero puede que te tenga entretenido un par de semanas si lo tuyo es la simulación estratégica y le rezas un par de avemarías cada noche a las hermanas Koplovitz.

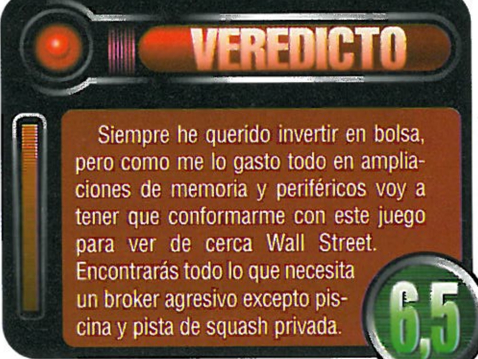
Montecristo ha optado por dar un aire nuevo a este tipo de simulación con alicientes que lo hacen más ameno. Lo primero que debes hacer es contratar brokers para cada una de las bolsas en que tendrás acciones (Tokio, Londres y Nueva York) y darles las órdenes precisas. Tranquilo, las diferencias horarias te permitirán centrarte en la que esté abierta. También podrás contar con los servicios de analistas, abogados, gabinetes de prensa e incluso algún profesional de espionaje económico.

Evitar el aburrimiento

En definitiva, se trata de dar algo de dinamismo a una fórmula de juego que si no se limitaría a un farragoso baile de estadísticas, gráficos y cifras. Tal vez el detalle más sorprendente es la presencia en el juego de una niña rica en apuros que te mandará continuos mensajes en formato .avi.

A pesar de los esfuerzos de Montecristo por hacer el juego lo más accesible que se pueda, la curva de aprendizaje no te la ahorra nadie. Si ya jugaste al primer *Wall Street* es muy posible que disfrutes con esta nueva oportunidad de pasar de mirlo blanco a cachalote de las altas finanzas. Eso sí, como de costumbre, recomendaremos a pistoleros de gatillo fácil y enlaces sindicales que se abstengan, éste no es juego para todo tipo de paladares.



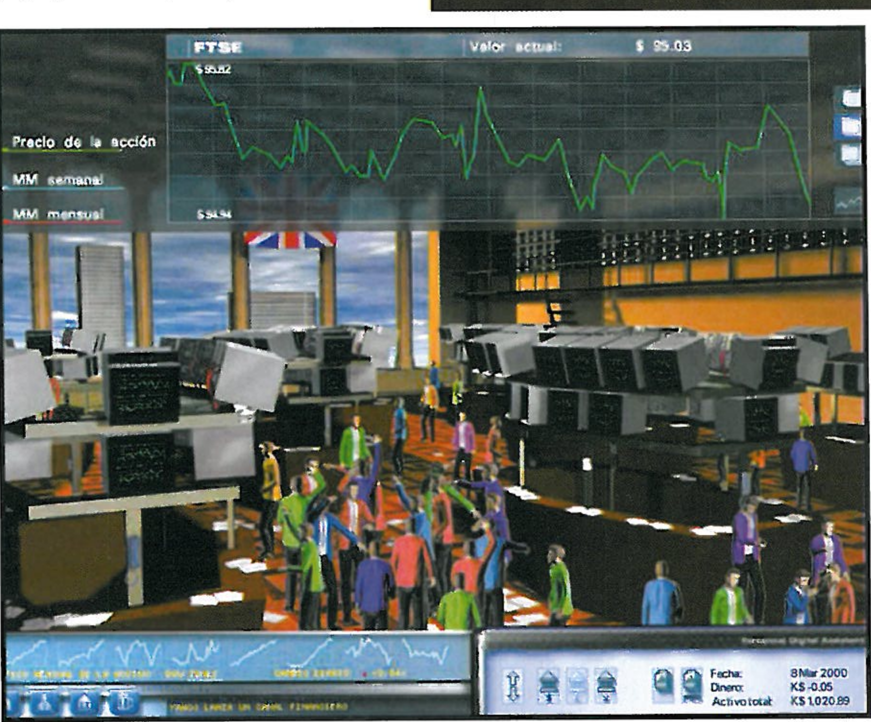




Controla la presión arterial de tu equipo. No subestimes los peligros del estrés.



Acércate al pub para oír chismorreos o servirte del espía.



Aquí los millones vienen y van a ritmo de maracas.

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 5.990 Pesetas

Vuelve el tigre del golf profesional, pero esta vez algo más manso aunque **con las mismas rayas en la piel** que el año pasado. **Bueno, con alguna nueva, pero poco significativa.**





Por J. Font



EA Sports no acaba de hacerle justicia a la leyenda de Tiger Woods. *Links 2001* ha conseguido resultados magníficos con una presentación sobria: cámara estática, elegantes vídeos de jugadores reales y todo el énfasis puesto en el sistema de juego y el respeto a las leyes físicas. EA, en cambio, sigue apostando por un sistema de cámaras muy ágil. El problema es que no sólo te exige un equipo digno de Cabo Cañaveral, sino que, para colmo, resulta horrible a la vista. Cuando la bola está en movimiento, los gráficos se difuminan y no recuperan definición hasta que la bola aterriza en el green. Si a esto le añades texturas borrosas o escalados considerables en cada cambio de texturas, ya tienes un juego que produce una total sensación de irrealidad.

Por sus calvas los conoceréis

Las animaciones de los golfistas tampoco son nada del otro jueves. Podrás ver a Michael Jordan, pero sólo lo identificarás por su nombre, ya que en lo único que se parece es en la calva. Y lo peor es comprobar como en ocasiones un jugador acaba su swing y la pelota tarda en reaccionar, como si estuviese esperando recibir órdenes vía satélite.

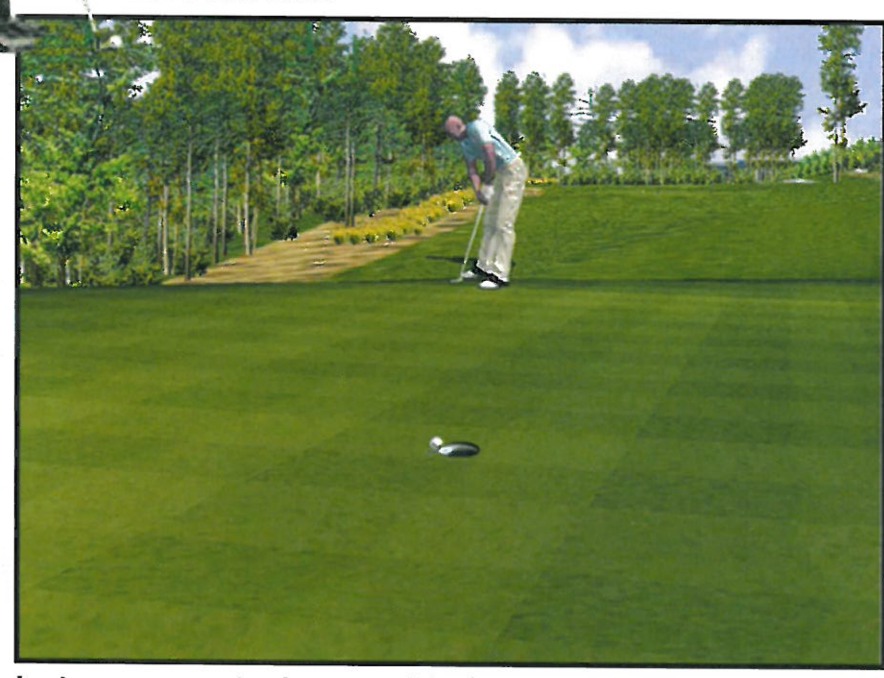
De hecho, las principales novedades son el modo de juego President Cup, que enfrenta a los mejores veteranos del mundo con la selección de Estados Unidos y la posibilidad de jugar a través de Internet.

La interfaz se basa en el clásico sistema de los tres clics de ratón para golpear la bola. Puedes probar la opción Pro Swing, pero seguro que pronto te hartas de triples *boogies*, problemas para acertar con la dirección y aterrizajes forzosos de una bola que respeta las leyes físicas... de Mercurio o Júpiter.

No hay duda: EA ha apostado por la máxima del más vale malo conocido y no se ha molestado en mejorar el motor del juego. Como espectáculo visual, puede ser aceptable a pesar de sus irritantes defectos gráficos, pero como juego que traslada a PC la divina complejidad del golf, *Links 2001* le da mil vueltas.



La interfaz del juego tiene algunas lagunas importantes.



Las tomas son espectaculares, pero deberás pagar un alto precio por ellas.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Montecristo • EDITOR: Electronic Arts • PRECIO: 4.990 Pesetas

AIRLINE TYCOON

Necesitarás capacidad de gestión e instinto para los negocios, **ya que tienes entre manos una compañía aérea**. Te puede sonar raro, pero aquí no hay tiros.

Por E. Artigas "Tuck"

La primera impresión de *Airline Tycoon* tiende a ser más bien negativa: la interfaz que conecta entre sí las 29 áreas de tu aeropuerto tiene gráficos tan rudimentarios que casi recuerda la época de los 256 colores. Por suerte, las áreas en sí tienen un nivel mucho más alto de detalle. A partir de ahora, te moverás de tu despacho al hangar y de allí a la agencia de viajes, el Duty Free o el departamento de personal. Eres el presidente de una compañía aérea y como tal decidirás qué rutas quieres que cubra tu servicio, si gastas mucho o poco en mantenimiento, a quién contratas o dónde compras los aviones. Todas estas opciones tienen algo en común: lo barato sale caro.

Puede parecer sencillo, pero lo cierto es que no lo es. Si te especializas en rutas poco populares para eliminar competencia, te arriesgas a volar de un lado para otro con el avión vacío. Y ni se te ocurra equilibrar tu balanza reduciendo los sueldos, porque pilotos y controladores casi nunca dudan en ir a la huelga y eso acabará haciendo que pierdas mucho más dinero.

Vuela con nosotros

Mientras no tengas un ordenador portátil o un móvil, tendrás que ir personalmente a todas partes para hacer tus gestiones, y perder tiempo de esta manera es un lujo que no deberías permitirte. Sin embargo, así estarás más en contacto con tus pasajeros y podrás saber si están satisfechos con tu compañía: sólo con poner el ratón sobre una persona concreta verás lo que piensa en ese momento.

En total hay 16 misiones de dificultad ascendente, y por si las terminas, hay un modo de gestión en tiempo real. Sólo faltaba eso, llegar a casa y trabajar otras ocho horas. Lo que es realmente divertido es enfrentarte a las compañías que "dirigen" tus amigos vía LAN o Internet. En resumen, estamos ante un juego de estrategia empresarial divertido y entretenido, pero poco o nada espectacular. Estrategas de medio pelo, abstenerse. Perros de presa de la iniciativa privada, por favor, no se priven.



Tu despacho. Desde aquí gobernarás tu volátil imperio.



Para encajar los pedidos de trayectos necesitarás un calzador.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 133; 16 MB de RAM
Recomendado: PII 400; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 4 — Internet: 4

Idioma
Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Un juego en la línea de los anteriores *Tycoon*: gráficos antediluvianos, completo y divertido si lo tuyo es la gestión empresarial, pero muy difícil de utilizar o, mejor dicho, gestionar. Como suele decirse, ideal para empresarios virtuales con paciencia y sed de gloria.

6



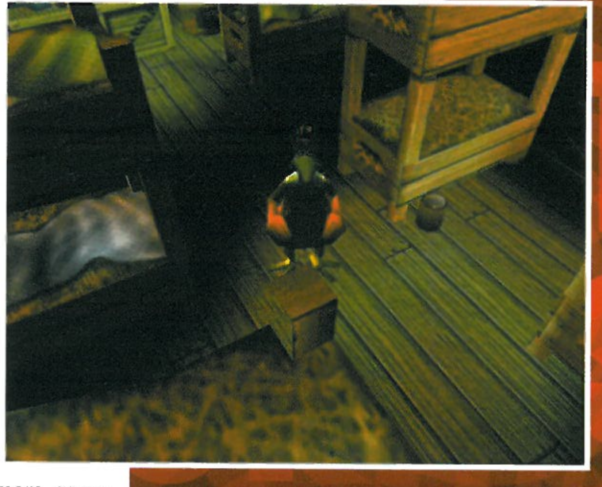
La filosofía del director es que no sirven las excusas, sólo los resultados.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Blitz Games • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 4.995 Pesetas

CHICKEN RUN: EVASIÓN EN LA GRANJA

¿Crisis de vacas locas? Más bien de **gallinas rebotonas** e inconformistas.

Por S. Sánchez



Es posible que alguien no haya visto la película *Chicken Run: Evasión en la granja*. Aún así, el título lo dice todo: trata de un corral de gallinas que se confabulan para escapar de la granja. Para empezar, hay que mover a la rebelde gallina Ginger en un entorno tridimensional. El objetivo es reunir los objetos necesarios para construir aparatos que te ayuden a fugarte. Y cuentas con la ayuda de todas las gallinas, los ratoncitos Nick y Fetcher, y el gallo Rocky, al que a ratos puedes controlar.

El juego comparte con la película algunas escenas que sirven para entrelazar las misiones, así como las voces de los personajes. La verdad es que esta rupestre evasión podría haber dado más de sí si la cámara no se moviese sólo en horizontal y el sistema de recogida de objetos fuese un poco más preciso. Los jugadores expertos superarán estos inconvenientes, llegarán a la última pantalla en un par de suspiros y tal vez disfrutarán con los juegos complementarios que el CD-ROM ofrece.

Si ni siquiera te gustó la película, será mejor que te centres en repelar agresiones alienígenas y dejes a las gallinas en el gallinero. Al fin y al cabo se las cría para eso.

4

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200 MMX; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 233; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ LAN: ✗ Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: Español Voces: Español

GÉNERO: Arcade • **DESARROLLADOR:** Hasbro Interactive • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 4.995 Pesetas

BATTLESHIP 2

Cañonazos a diestro y siniestro en un mar plagado de islotes y estrechos. **Para tirarlo por la borda**.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 166; 32 MB de RAM
Recomendado: PII; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 2 LAN: ✗ Internet: ✗

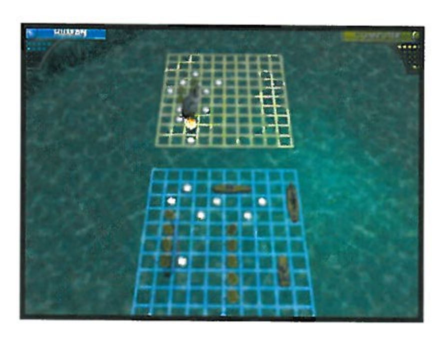
Idioma Textos de pantalla: Inglés Voces: Inglés

Por J. Font





Mucho ha llovido desde la época en que defenestrábamos marcianos a botonazo limpio a la hora del recreo. *Battleship 2* es la oportunidad ¿perfecta? para que nos metamos en el túnel del tiempo y le demos una breve oportunidad a la nostalgia. Esto va de cañonazos y enemigos dispuestos a hundirte. Eres el único superviviente de una flota, estas solo ante el peligro y nadie más que tú puede decirles a esos tipos que nunca debieron cruzar el estrecho de Gibraltar. Barcos enemigos, defensas estáticas, aviones, submarinos y minas serán tus enemigos. Así que la cosa va de buscar el mejor camino y no cesar de disparar en la dirección adecuada. La poca gracia que puede tener esto es que el agua hace que debas tener en cuenta la inercia y el escorzo que se lleva tus cañonazos a las nubes. Los gráficos dan el pego y una versión cibernética del clásico *Hundir la Flota* redondea el producto. Una propuesta muy poco recomendable para cualquiera que haya oído hablar de la existencia de *Sheep*.



3

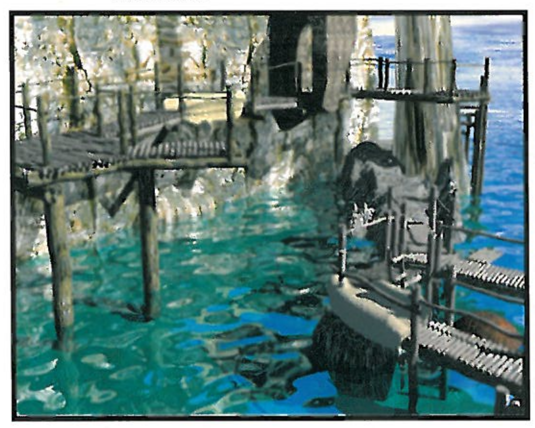
Una de aventuras gráficas (por partida doble), dos de gestión a todos los niveles y una de carreras en deportivos de lujo. Y todo muy barato. Oportunidades suelen llamar a esto.

MYST Y RIVEN



GÉNERO: Aventura gráfica
DESARROLLADOR: Cyan
EDITOR: Mattel Interactive/Planeta DeAgostini
PRECIO: 2.990 pesetas

Dos hermanos, Rand y Robyn Miller, se encerraron hace siete años en el sótano de su casa de Spokane, en algún lugar de Estados Unidos, para crear *Myst*, una de las aventuras gráficas más vendidas de la historia. Su argumento era sencillo: aparecías en la parte central de una inmensa isla aparentemente desierta y debías explorarla de cabo a cabo hasta resolver todos sus puzzles y desentrañar todos sus secretos. La principal peculiaridad de la isla era que cada una de sus secciones correspondía a una época diferente y ese continuo viaje por el tiempo te permitía ir atando cabos y reconstruir una historia de traiciones y complejas intrigas. Junto a *Zork* y *Quest*, este juego fue considerado el estandarte de una nueva forma de entender la aventura gráfica: sistema de juego tradicional, pero uso de renderizaciones y recursos multimedia muy espectaculares para la época. *Riven* fue su secuela. Superó netamente el nivel técnico del original (no en vano habían pasado cuatro años) pero no consiguió reproducir su magia. Ahora, para celebrar que *Myst III: Exile* ya asoma el hocico, puedes disfrutar juntos este par de títulos históricos.

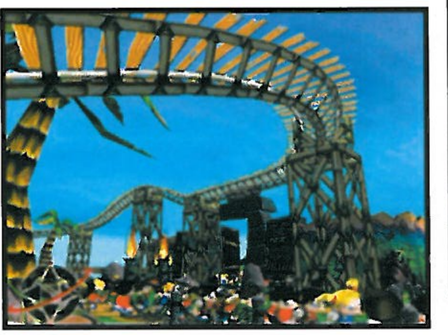


THEME PARK WORLD CLASSIC



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Bullfrog
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 2.990 pesetas

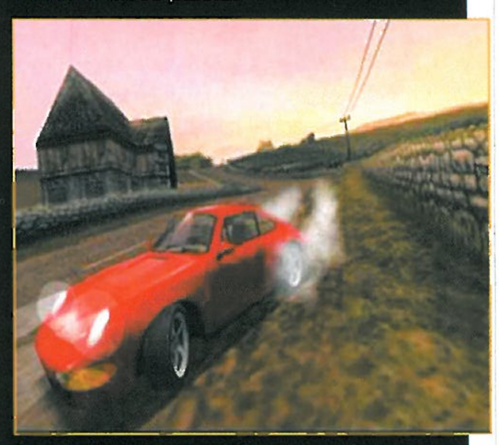
Los juegos de estrategia no tienen por qué basarse en hexágonos y ponerte al mando de un escuadrón alemán o una horda de elfos. Eso era lo que el primer *Theme Park*, editado en 1994, intentó demostrarle al mundo. Y lo cierto es que lo consiguió. Por eso, llegó a hablarse de su secuela (el juego que EA reedita ahora en línea económica) como la revolución pendiente en cuanto a simuladores estratégicos. Se quedó un poco por debajo de las expectativas, pero construirles norias a los malcriados muchachotes que visitan tu parque y conseguir que ni siquiera las huelgas de tus empleados interrumpan la dulce melodía de la caja registradora sigue siendo hoy igual de divertido que hace año y medio.



NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE CLASSIC —

Un Porsche 911, un Jaguar XKR, un par de Ferraris... *Need for Speed IV* hace realidad el sueño de aquellos que nunca jugarán de extremo derecho en el Real Madrid o de media punta en el Barcelona, pero que se mueren de ganas de pilotar deportivos de lujo. Además, esto es un juego, así que para ti no existe código circulatorio ni límite de velocidad.

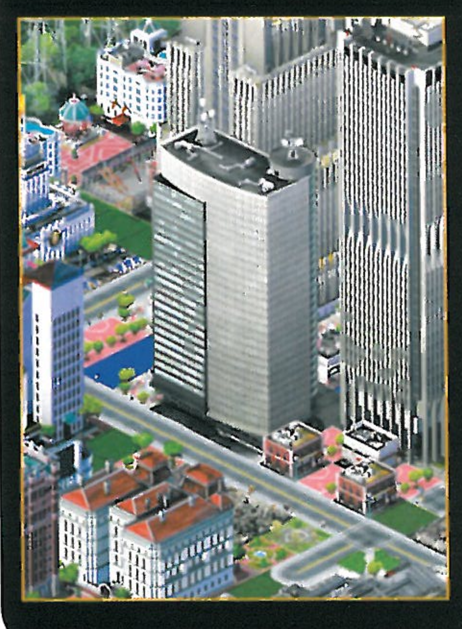
- **Género:** Carreras
- **Desarrollador:** Electronic Arts
- **Editor:** Electronic Arts
- **Precio:** 2.990 pesetas



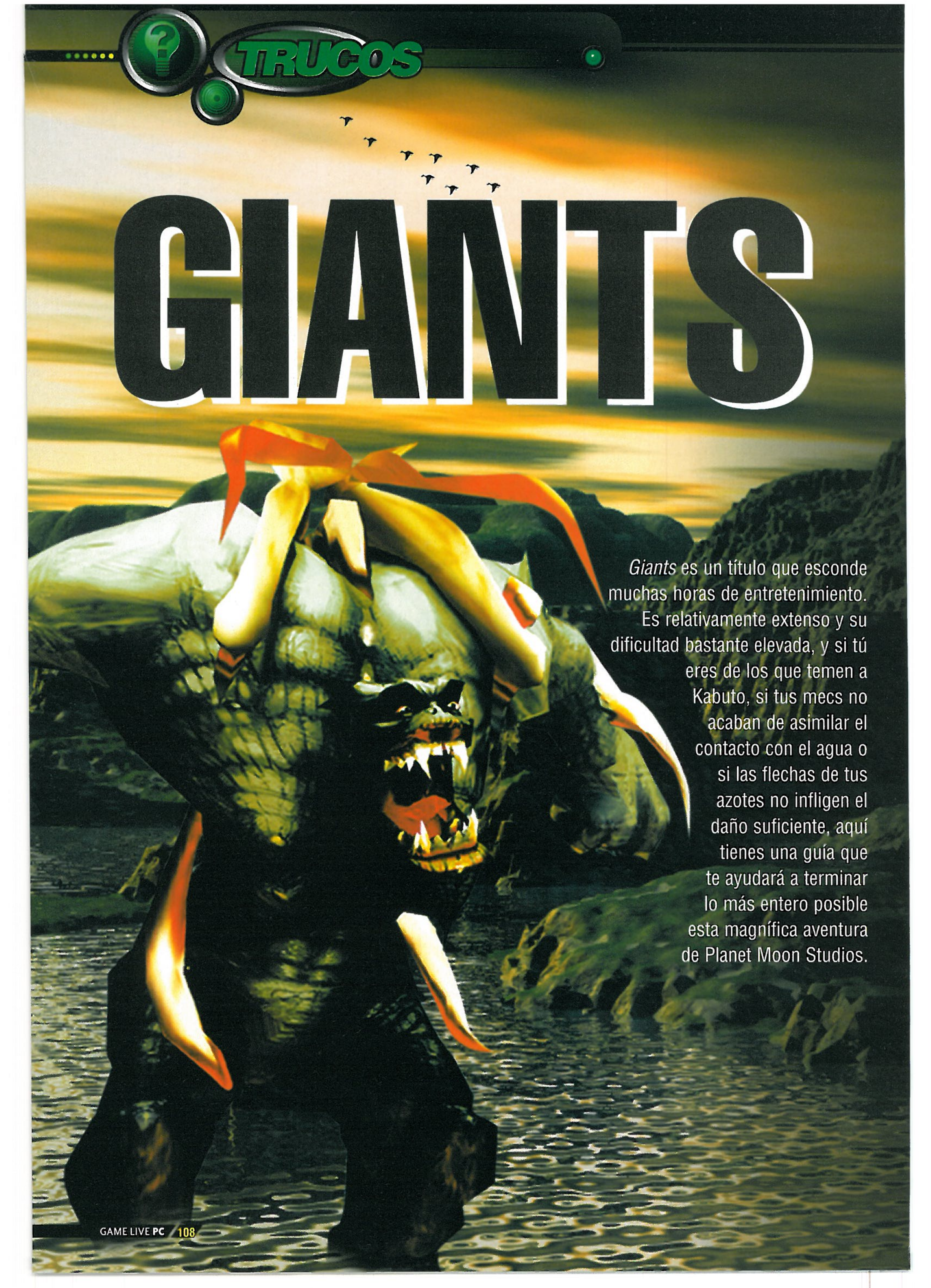
SIM CITY 3000 CLASSIC —

Si *Sim City* fue en su día el juego de gestión más completo jamás creado, *SC 3000* viene a ser lo mismo, pero multiplicado por tres. El triple de edificios, el triple de ventanas en la interfaz, el triple de decisiones urbanísticas y de todo tipo a adoptar. Eso sí, tres veces más lento y un poco menos jugable, pero...

- **Género:** Estrategia
- **Desarrollador:** Maxis
- **Editor:** Electronic Arts
- **Precio:** 2.990 pesetas



GIANTS



Giants es un título que esconde muchas horas de entretenimiento. Es relativamente extenso y su dificultad bastante elevada, y si tú eres de los que temen a Kabuto, si tus mecs no acaban de asimilar el contacto con el agua o si las flechas de tus azotes no infligen el daño suficiente, aquí tienes una guía que te ayudará a terminar lo más entero posible esta magnífica aventura de Planet Moon Studios.

MECCARYNS: TURISTAS EN PIE DE GUERRA

Es muy importante dominar los movimientos de los mecs. Su desplazamiento lateral, su velocidad y el dominio del espacio aéreo mediante el *jetpack* son fundamentales para alcanzar el triunfo. No olvides dedicar al armamento la atención que merece, ya sea adquiriéndolo en cualquiera de las tiendas que encuentres en los niveles o aprovechando al máximo los recursos que cada arma te da. El modo *zoom* evitará en muchas misiones que tengas que competir cuerpo a cuerpo contra enemigos mucho más poderosos y se convertirá en la principal ventaja frente a los destripadores.

¿DÓNDE ESTÁ TEL?

MISIÓN 1
UN CHICO LLAMADO TIMMY

Como no cuentas con armamento pesado ni *jetpack*, será mejor evitar el contacto con los destripadores y no bajar a la playa.



Elimina al gusano y Timmy vendrá contigo.

Para lo primero, será básico utilizar las palmeras y los arbustos como escudos protectores, así como rodear el primer poblado. Entonces sólo será necesario acabar con los tres destripadores que hay en el campamento donde tienen atrapado al listillo. Fácil, ¿no?

MISIÓN 2
ATRAPA A LOS LISTILLOS

Recuerda que a tu *mec* no le sienta bien el agua, así que evítala. A pesar de lo que parece inicialmente, completar esta fase es más una tarea de paciencia que una carrera contrarreloj. No temas porque caigan todos los listillos al agua, ya que volverán a aparecer otros nuevos en el mismo sitio. La clave es situarse en el centro del monumento de piedra, desde donde podrás contemplar a todos los listillos colgados en círculo. De este modo sabrás cuál es el primero en caer, ya que, antes que nuestro objetivo, un par de piedras caerán al agua. En el momento en que lo veas, ve directo hacia ese listillo, recógelo y llévalo a la explanada acotada para ellos. Repite este proceso hasta tener a cuatro de ellos.

Ésta debe ser tu posición cuando rescates a los listillos.

MISIÓN 3
EL DILEMA DE TEL

Al iniciar la misión verás en lo alto de una colina una hilera de humo. Es hasta allí donde deberás llegar si quieres rescatar a tu compañero Tel. Para ello contarás con una nueva arma que te permitirá enfrentarte a los destripadores: el lanzacohetes. Utiliza el modo *zoom* para acabar con los cuatro enemigos que te atacarán nada más empieces a jugar y aprovecha la salud que te dejan una vez eliminados. Después, con cuidado, debes utilizar el *jetpack* para pasar de una colina a otra, ya que el puente que las unía está roto. Ten en cuenta que con el listillo a tus espaldas, tu capacidad de vuelo es menor. Una vez solventado esto, coge la munición que encontrarás delante de ti y acaba con los destripadores, limpiando el camino para volver con tu compañero.



El agua y los mecs son enemigos irreconciliables.

MISIÓN 4
LA RUTA DE LOS DESTRIPADORES

Para completar la huída de la isla que te llevará a conocer al padre (y la madre) de Timmy, puedes elegir entre dos métodos diferentes: luchar o huir. Si tienes paciencia y ganas de guerra, acaba con todos los destripadores que irán apareciendo. La mejor forma es situarse en un punto alto de la colina (a la derecha), ya que éstos se encuentran en los valles con las palmeras. Desde allí podéis lanzar cohetes para despejar el camino hacia los tres islotes que os separan del conducto de la mina. Y si has optado por la huida mediante el uso de propulsor, una vez llegados a los islotes no os quedará más remedio que dar fin a los destripadores que se encuentran en cada uno de ellos.

Una vez hecho esto, no os será complicado llegar hasta la mina que hay en el tercer islote.



Para esquivar disparos emplea movimientos laterales.

MISIÓN 5
EL CAMINO A LA ISLA DE SORCHA

Tu primer contacto con la guardia de los azotes de mar. Esto se pone más difícil, pero no mucho más. El objetivo es escapar hasta dar con la puerta que conduce a la Isla de Sorcha.

Cuando empieces la misión verás a dos guardias vigilando la playa, utiliza el zoom y acaba con ellos, ya que sus armas son mucho más poderosas que los dientes de los destripadores. Entonces utiliza el propulsor y los arbustos para refugiarte evitando el contacto con una decena de esos que te encontrarás por el camino. La huida concluye al llegar a una gran explanada en la que veréis dos torretas con francotiradores y, en el fondo, la puerta que conduce a la isla de los padres de Timmy.

Aquí puedes optar por intentar proseguir tu huida sin disparos o bien dar órdenes a Tel para que ataque a los guardias mientras tú limpias la zona de destripadores. Ambas opciones te llevarán a completar la primera gran fase del juego... Quedan catorce más.

¡TENGO HAMBRE!

MISIÓN 1
ATRAPA 20 VIMPS

No entraña mucha complicación. Salta de la colina en la que te encuentras a la siguiente y baja hasta la explanada de la misma. Allí llegará una buena manada de vimps. No los descuartices, es mejor que les dispares a las piernas y una vez en el suelo vayas matándolos uno por uno. Si no, la carne se evaporará y habrás desperdiciado munición. Sobre todo no te adentres en la playa y guarda los cohetes para acabar con los destripadores. Si tras la primera manada de vimps no has capturado la carne suficiente, tranquilo, aparecerá otra nueva. Una vez te hayas hecho con los veinte trozos, regresa a la base por el mismo camino.



Un poco de carne vimp antes de evaporarse.

El sol puede deslumbrar, así que protégete.

MISIÓN 2
RESCATA A LA MADRE DE TIMMY

Esto se va complicando. Recorre el camino hacia la playa siempre desde lo alto de las colinas, ya que desde allí podrás acabar con los tres guardias azotes que se encontrarán vigilando la tienda. Una vez eliminados, dirígete hasta ella y aprovisiónate de armas, munición e inyecciones de salud. No olvides la ametralladora, que es la mejor solución para enfrentarte a los guardias. Ahora debes dirigirte hacia el cuartel de las azotes. Es importante que elimines todos los destripadores del camino, ya que cuando regreses con la mujer éstos te incomodarán mucho, y recuerda que te pueden proporcionar salud extra en caso de que la necesites. ¿Lo has hecho? Bien, ha llegado el momento de emplear el camuflaje. Los guardias son algo estúpidos, pero si ven a un arbusto que se mueve delante de sus ojos, dispararán rápidamente. Por tanto, utiliza el camuflaje ayudándote del entorno natural y sé paciente; en caso que te descubran emplea el propulsor para llegar lo antes posible a la gran edificación negra, en la que retienen a la mujer de Tel. El resto vendrá a continuación.

MISIÓN 3
REGRESA A LA BASE

Iniciarás el regreso desde dentro del edificio enemigo, pero al tener que llevar a Vilma a tus espaldas, la capacidad de vuelo es mucho menor. Por tanto ahora sí cobrará sentido la ametralladora que tendrías que haber cogido en la misión anterior. Sin salir del edificio acaba con la mayor cantidad de guardias que puedas. Difícilmente ellos vendrán a por ti.

Antes de salir de la guarida, es aconsejable que vuelvas a revisar el mapa, ya que un error en el camino de vuelta te costará la misión. Si ya sabes cómo volver, vuela vuela pajarillo. Hay que ser rápido, porque siempre quedarán enemigos a los que no habrás dado fin y ésos no te perdonarán nada.

Sólo tu habilidad en los controles del mec te facilitará un viaje de regreso tranquilo o una carrera frenética al borde de la muerte. En todo caso, la solución está en tus manos.

MISIÓN 4
LIMPIANDO LA CIUDAD

Tras el primer pico de dificultad del juego, esta misión es mucho más asequible. Debes limpiar Villa Arriba de destripadores y, cómo no, se trata de un trabajo paciente. De hecho, las prisas sólo te llevarán a ser el primer plato de esos gusanos.

Lo primero que debes hacer es ir a la tienda de la playa y coger todo el armamento posible. Recuerda que puedes volver siempre que te quedes sin munición (no desestimes esta posibilidad por mucha pereza que te dé). Una vez armado hasta los dientes, utiliza el propulsor con nitro para conseguir más potencia y encarámate hasta las montañas.

Empieza el espectáculo. Visitarás ocho villas cada una con su correspondiente manada de destripadores, pero antes de encargarte de ellos, destruye los barracones desde donde éstos salen. Cuando lo hayas hecho, acabar con los bichos restantes será una tarea rutinaria que no debe entrañar dificultad. Utiliza los picos altos, el modo zoom y la ametralladora; estos tres elementos sumados te permitirán acceder a la siguiente batalla.

EN LA PRISIÓN HOTEL FRITZ

MISIÓN 1
MATAR A SONAK Y RESCATAR A REG

Nueva isla, mayores enemigos. El juego se va complicando. Antes de iniciar la búsqueda de tu amigo prisionero, acaba con los dos guardias que protegen la tienda debajo de la colina. Coge todo lo que puedas de ella y dirígete por el valle hacia el Sonak. Eso sí, antes de llegar a él te toparás con tres destripadores; hazlos trizas. Ahora ya tienes el camino libre para acabar con el

mamut gigante. Sé rápido atacándole por la espalda y utiliza el modo zoom y la ametralladora, ya que si dejas que se gire, estás perdido.

MISIÓN 2 TRES AMIGOS

Debes deshacer el camino y regresar junto a Tel, pero no es tan fácil. Una manada de destripadores te estarán esperando por el valle. Por tanto, es recomendable que revises bien el mapa y vayas por las colinas. No les plantees combate, mejor haz uso del propulsor con nitro para llegar lo antes posible a la bahía. Ya vendrán batallas más interesantes.

MISIÓN 3 LOS HOMBRES AZOTES Y SUS BUNKERS

Tienes en tu poder un rifle francotirador con un potente teleobjetivo y un escudo protector, así que no los desaproveches. Antes de proceder a la destrucción de los tres barracones, pasa por la tienda y coge unas cuantas granadas. De allí dirígete hacia un pequeño valle con una palmera desde donde divisarás todo el campamento enemigo (no te asomes mucho o te descubrirán).

Hay tres barracones en tres alturas diferentes. Primero acaba con el de la explanada. Lo más aconsejable es dar la orden a los otros mecs que se encarguen de ese barracón mientras tú acabas con los guardias mediante el francotirador. Acto seguido regresa a la tienda, reármate y renueva tu salud.

El siguiente barracón a eliminar debería ser el que se encuentra situado justo después de un puente. Para ello debes dirigirte por las senda de colinas que bordean el campamento por la derecha y, desde la lejanía, acabar con el barracón con la ametralladora. Después haz que Rez y Tel se encarguen de los guardias azotes.

Finalmente te quedará un barracón, el que se encuentra a una altura intermedia y a la izquierda del mapa. Para destruirlo, lo mejor es regresar al valle desde donde has acabado con el primero y buscar un buen ángulo de tiro. Si no lo encuentras, escala las montañas más altas hasta situarte justo encima de él, entonces haz uso de las granadas.

¿Complicado? Hombre, si todo fuese tan fácil, ¿para qué íbamos a jugar?

MISIÓN 4 ELIMINAR A LOS 3 SONAK

Siguen llegando tropas enemigas a la isla y ahora lo hacen encima de esos mamuts gigantes que debes destripar. Empezarás desde lo alto de una montaña, así que aprovecha tu situación para acabar con el soldado y un sonak, con la francotirador claro. Entonces es recomendable que envíes a Tel y Reg a atacar las defensas de



Desde las alturas todo se ve mejor.

los enemigos, pero tú mantente a la defensiva. Los guardias vendrán a por ti, por lo que mejor que les esperes preparado. Una vez los hayas eliminado, encárgate de los sonak restantes (no debe ser tarea complicada). Recuerda que has de atacarlos por la espalda y no permitir que lleguen a girarse.



Apunta bien, no debes fallar.

MISIÓN 5 LAS CATAPULTAS

Una batalla larga te espera. Tranquilo, hay que ir poco a poco avanzando hasta llegar a destruir las tres catapultas. Para ello elimina todos los guardias azotes que encuentres en el valle y si en algún momento te falta munición, acude a la tienda que encontrarás en el sur de la isla. Es importante que te tomes tu tiempo, ya que cualquier cuerpo a cuerpo o ataque loco se saldará con un sonoro fracaso. Una vez hayas exterminado a todos esos enemigos, puedes afrontar el ataque a las catapultas. Es preferible que las destruyas con tu lanzacohetes mientras ordenas a tus compañeros mecs que hagan lo mismo con los guardias azotes que las vigilan. La misión finaliza cuando hayas destruido las tres catapultas, por lo que no es necesario acabar con todos los enemigos.



Con esa puntería se acaba antes.

MISIÓN 6 ASCENSOR

Menos mal, un problema que se resuelve rápido. Emplea el francotirador y acaba con los cinco guardias que custodian el ascensor. Camino libre para subirte en él y pasar al siguiente objetivo.



La fase del ascensor es la más fácil del juego.

MISIÓN 7 EL RESCATE DE TIMMY

Como casi siempre, empiezas el combate desde una posición privilegiada en la que puedes ver la prisión y la cantidad de enemigos que te esperan hasta llegar a ella. Antes de iniciar cualquier movimiento, utiliza el lanzacohetes para destruir las torretas y, junto a Reg y Tel, deshazte de todos los Verms que te molestarán en tu ataque a la prisión. ¿Ya? Bien, entonces elimina a los cuatro guardias azotes que se encuentran en la torre y de nuevo aprovisiónate de armamento y salud en la tienda. No olvides coger la bomba que abrirá la puerta de la cárcel.

Es el momento de iniciar el acercamiento al edificio. Ordena a los otros mecs que limpien la zona de guardias azotes mientras tú te dedicas a eliminar los grandes destripadores que esperan en la explanada. Sólo entonces tendrás el camino libre para llegar hasta el gran edificio negro y activar la bomba que te permitirá liberar al pequeño Tim.



Toda batalla tiene sus pausas para un merecido descanso.

LA BÚSQUEDA DE TIMMY

MISIÓN 1
LAS PUERTAS DEL PATÍBULO

Pero Timmy no se encontraba en esa prisión, sino en un inmenso patíbulo muy protegido. Para rescatarlo contarás con una nueva arma, el Cañón Milenario, vital para acabar con dos barracones de destripadores y una torreta con los que te toparás nada más empezar. Ten cuidado. Por cada barracón que elimines sufrirás un ataque de destripadores, así que haz que Tel y Reg acaben con ellos. Si sigues vivo, podrás encaminarte a la tienda en la que debes reamarte (es recomendable que cojas la ametralladora) para eliminar las dos torretas que se encuentran en las colinas que delimitan el valle, así como los tres barracones de destripadores que incordiarán mucho tu avance. Recuerda, tienes una tienda en lugar seguro, así que recurre a ella siempre que lo necesites.

¿Te ha costado mucho acabar con todos esos gusanos? Tranquilo, ahora viene lo peor. Realiza el ataque a la zona del patíbulo desde la colina del norte (a tu izquierda según empiezas la misión). Desde allí destruye los dos barracones de guardias y la última torreta con la que te toparás. Es de suponer que necesitarás rearmarte, ten cuidado, los guardias vendrán a por ti, utiliza el francotirador y solamente te quedarán dos Azotes Malignas antes de completar la misión. Intentar acabar con ellas es complicado, haz que Tel y Reg se encarguen de eso, mientras tú visitas una tienda que está a la entrada del patíbulo, te haces con la Bomba Bumba y así consigues abrir las compuertas y salvar al pequeño Timmy.

MISIÓN 2
LOS RETOÑOS DE KABUTO

Pero no pudo ser, Timmy fue servido como entremés para Kabuto, y ahora únicamente queda la venganza. La mejor manera de hacerlo es liquidar a los dos retoños del gigante que siguen los pasos de su padre.

Manténte alejado de ellos, utiliza el zoom y dispárales en la bolsa verde que tienen cada uno en el vientre. Sus disparos son lentos, fáciles de esquivar, ayúdate de tus colegas y la primera parte de la venganza estará finiquitada. La paciencia es tu mejor arma, no lo olvides.


Un cohete ahí dentro y enemigo muerto.

MISIÓN 3
EN BUSCA DE GORDON Y BENNET

Otros dos mecs que vinieron a ayudarte están perdidos en la entrada de la fortaleza de las Azotes. Para llegar hasta ella contarás con un propulsor nuevo que te permitirá evitar el agua y salir más rápido de tiroteos en los que tienes pocos números para acabar con dos piernas.

La clave es llegar lo antes posible a la puerta de la fortaleza, y si bien te toparás con destripadores y guardias que no te querrán tanto bien como tu abuela, será mejor que los olvides y te centres en eliminar las torretas, único peligro importante que te impediría alcanzar la fase final.

CONTRUYE UNA BASE


Ten a los otros mecs entretenidos.

MISIÓN 1
¡ANIQUILAR A ESE MORLACO!

Haz que tus amigos mecs limpien la zona de destripadores y ve tú a por el monstruo grande. No es difícil si eres un jugador experimentado en este tipo de bichos finales. Espera a que se dé la vuelta para atacarte y abra la boca. Aprovecha para dispararle allí un buen cohete. Si con uno no basta, tranquilo, repites la operación. Guarda energía para la gran batalla, que está por venir.

MISIÓN 2
EL GRAN COMBATE

Para recolectar los listillos que necesitas, visita una pequeña población de esta especie que se encuentra al este de la isla. Hazlo tú solo, ya que es mejor que los demás mecs se queden vigilando el campamento. Sí, es difícil hacerse con tantos listillos y vimps, pero si eliminas primero a los destripadores que te molestarán en tu camino, después la tarea resultará rutinaria.

Es vital que construyas una tienda en la que poder abastecerte de munición y de la inseparable bomba bumba. Edifica unas cuantas torretas que protejan la población y no olvides que los otros mecs deben proteger el edificio, pero sobre todo al abuelete Borjoyzee (si él muere, a volver a empezar). Como tú eres un gran jugador, el viejo listillo no sufrirá daño alguno.

Ha llegado el momento de dirigirse hacia los barracones enemigos. Aproxímate tanto como puedas, siempre volando. Entonces deja la bomba y sal con el propulsor lo más rápido posible de allí.

Sí, escribirlo ha sido fácil, pero os aseguramos que para llegar a contemplar la animación final de estos pequeños turistas de camino a Majorca, se sufre y mucho. Esperamos que con esta crónica de un superviviente, el camino te haya resultado más plácido.

DELPHI: LA AZOTE REBELDE

Tu hábitat es el agua, nadar te restablece la salud y pone más distancia entre tú y los ataques enemigos, por tanto lánzate al mar siempre que te encuentres con problemas. La otra gran virtud es la velocidad punta que ofrece el modo turbo, con él alcanzarás cimas imposibles y podrás huir con un listillo a tus espaldas sin sufrir demasiados daños. Al no tener demasiada fortaleza, sé precavida y emplea los conjuros con sabiduría: el de la invisibilidad es fundamental para pasar de largo en campamentos demasiado difíciles. Si no tienes munición para el arco del relámpago, de poco te servirán las demás flechas. Emplea la espada y, haz buen uso de las minas. Son vitales para proteger tu campamento base.



DELPHI Y YAN

MISIÓN 1
RESCATA A MIS TRABAJADORES

Este nivel es una especie de tutorial que facilitará tu adaptación a las características del nuevo personaje. El sabio y admirador de Rembrandt, Yan, nos pide que rescatemos a sus listillos. Por cada uno de ellos obtendremos un hechizo que nos será útil para posteriores combates. Es importante que te olvides de todo lo que suponía luchar con los mecs, ya que aquí tu ventaja respeto a los enemigos es el agua, ése es tu medio, el que te permitirá salir viva de situaciones difíciles y, para empezar, el que hará que culmines esta primera empresa con éxito.

Elimina con las flechas los tres primeros destripadores con los que te toparás. Puede ser interesante que recurras a la visión en primera persona con Delphi, te ayudará a apuntar mejor. Después encontrarás un par de guardias azotes: disparo a la cabeza, es básico. Para el resto de destripadores que saldrán a tu paso, un par de ataques con la espada. Es un arma mucho más poderosa de lo que parece, por tanto no rehuyas los combates frontales.

Tras una breve travesía acuática, darás con el primer listillo a rescatar. Llévaselo a Yan y te recompensará.



Si pulsas el botón de "fuego", nadarás más rápido.

MISIÓN 2
EL LISTILLO EN LA BURBUJA

Este conjuro te permite atrapar listillos desde la distancia, aprovéchalo. No debe resultarte complicado acabar con los guardias y destripadores que se presentarán en tu camino al inicio del rescate, pero después evita seguir el sendero principal, ya que está plagado de vigilantes provenientes de una barraca. Es mejor que vayas por el agua hasta las faldas del castillo en cuya puerta se encuentra el listillo. Será en ese punto cuando requerirás el uso del conjuro de la burbuja. Atrápalo y deshaz el camino hasta regresar junto a Yan.



El poder del turbo es la principal virtud de Delphi.

MISIÓN 3
TURBO

Ya tienes en tu poder la otra gran virtud de Delphi, el poder del turbo. Pero esto no será suficiente para completar esta misión: el listillo a salvar está rodeado de Azotes Malignas que dominan el aire y tienen dañinos hechizos. Mejor será armarse, y eso significa visitar la primera tienda azote situada en un islote intermedio, un poco alejado del castillo. Utilizando el arco del relámpago desde el siguiente islote deberías eliminar el mayor número de Azotes posible. Es probable que alguna de ellas te ataque, en todo caso recuerda que la espada sigue siendo una arma letal y que cuentas con el hechizo del teletransporte, una salida rápida si tienes problemas. Además, no olvides que cuando vayas mal de salud el agua te repone y si aprietas la tecla de ataque cuando estás nadando, aumentarás tu velocidad de nado.

Ah, sobre todo mira bien el mapa para no errar en la búsqueda del listillo. Aún no estás preparada para enfrentarte a todas las azotes, por tanto es mejor no errar en la ubicación del objetivo. Una vez capturado en la burbuja, de regreso al sabio Yan.

MISIÓN 4
ACABA CON ESOS BASTARDOS

Han acabado con el hogar de Yan, éste clama venganza y para que tú la cumplas te ha dado el hechizo del fuego, de gran utilidad para acabar con grandes tropas de guardias. A pesar de ello, dirígete de nuevo a la tienda del islote evitando la lucha con los destripadores y las raiks. Tienes el turbo, así que sácale partido.



A tus hermanas azotes, dispárales desde lejos.

Reármate y disponte a defender lo que quede de la casa de Yan. Puedes hacerlo bien parapetándote en ella y aplicando los conjuros (especialmente el del fuego) o manteniéndote en lo alto de la colina, desde donde podrás atacar a los guardias azotes que van andando por el valle. Utiliza el arco del relámpago y los hechizos de fuego y deflagración. Si aún no has acabado con todos, prueba a poner minas al final de su camino (sé más rápido que los guardias gracias al teletransporte) y eso impedirá que se acerquen más al hogar de Yan.

Si alguna de estas tácticas ha dado resultado, el primero de los capítulos de la mano de Delphi habrá llegado a su fin.



No hay mejor arma contra los destripadores que la espada.

CONSTRUYE UNA BASE... AZOTE

MISIÓN 1 RECOLECTAR LISTILLOS, UTILIZAR UN TORNADO

Una isla helada es el nuevo escenario en el que nos movemos. Objetivo inicial: recolectar los suficientes listillos (10) para reconstruir una antigua base y crear el hechizo Tornado que permitirá destruir las barracas enemigas. Pero los listillos se encuentran repartidos por tres poblados diferentes y mientras los vas a buscar no debes descuidar la defensa de tu base. Para ello descuartiza a todos los guardias azotes que veas. Ello revertirá en un aumento de energía beneficioso para la reconstrucción de la aldea de Yan. Si algún azote enemigo consigue atacar la base, hazte con el hechizo de reparación que encontrarás junto a tu aldea.


Evita caer en un hechizo de Tempo lento.

Bien, mientras el hechizo aún no esté terminado, es indispensable que te encargues de los guardias que puedan venir... que no serán pocos. Una vez tengas en tu poder el Tornado es momento de dirigirse a los barracones enemigos y acabar con ellos. Sigue el sendero de la colina que te ha llevado anteriormente al tercer, y más alejado, campamento de los listillos, y encontrarás tu objetivo. Si eres de los que se pierde incluso en su propia ciudad, será mejor que eches un vistazo al mapa.

MISIÓN 2 EN BUSCA DEL TURBOESQUÍ

A Delphi no parecen gustarle demasiado las bajas temperaturas. Por eso aquí debes conseguir un turboesquí que se encuentra en la base enemiga, justo al lado de una plataforma de madera. No es recomendable que plantees combate. Si eres un poco ágil y empleas bien el turbo, alcanzarás tu objetivo sin problema alguno. Aún así, dispones de una tienda en la que conseguir armas. Si te interesa recrearte en esta fase, elimina las torretas y lo demás no te planteará inconveniente.


Algunos niveles tienen trampas, así que ten cuidado.


No hagas caso a todos esos guardias.

¿Ya estás montado en la moto? Bien, sigamos.

MISIÓN 3 LA HUIDA

Otro capítulo sencillo: debes escapar montado en el turboesquí utilizando los misiles y el turbo que te irás encontrando por el camino. Esta última propiedad te permitirá atravesar el primer muro. Es conveniente que derribes los demás con un par de misiles. Quizás te plantee dificultad una salida a la que accedes mediante una rampa. Debes apretar el turbo justo cuando estés en la cima de la misma para que te corrija el rumbo de caída y acceder al final de la ruta. Por lo demás, un consejo: no te entretengas eliminando azotes malignas, huye sin mirar atrás. Tu vida va en ello.


Acelera justo al final de la subida.

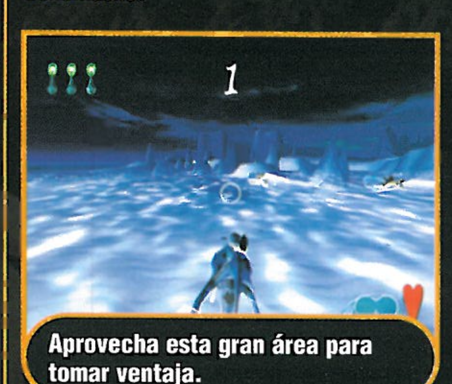
LAS CARRERAS DEL TURBOESQUÍ

MISIÓN 1 EL CALENTAMIENTO PARA LA CARRERA

Antes de iniciar uno de los momentos cumbre junto a nuestra Azote, hay que aclarar un poco la zona de guardias. No hay mucho problema, ya que contamos con una tienda que nos permite abastecernos de conjuros. Dispara a la cabeza a la mayor parte de guardias que puedas con el arco del relámpago y, después, utiliza la invisibilidad para llegar junto a ellos sin ser detectada y aplicar un hechizo de ralentizar el tiempo. Esto, sumado a tu espada, hará de los guardias un puñado de sangre azote.

MISIÓN 2, 3 Y 4 LAS CARRERAS

Creíamos que la zona estaba limpia de guardias, pero no era así. Ahora tendremos que jugarnos nuestra cabeza y la de Yan compitiendo en tres carreras de turboesquí con unos guardias azotes que no provienen afortunadamente de la escuela de Michael Schumacher.



Aprovecha esta gran área para tomar ventaja.

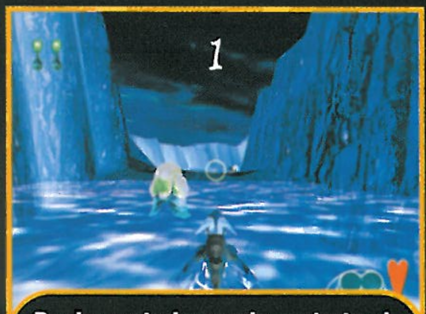
Está claro que la victoria dependerá mucho de tu destreza como piloto, pero es bueno recordar que en los slaloms que debes realizar, puedes saltarte tres compuertas. Resérvalas para la última vuelta, al igual que un par de turbos y cohetes. No es conveniente que alteres mucho el recorrido para atrapar alguno de los *power up*; perderás más tiempo haciéndolo que el beneficio que te reportarán.

Ésta es una parte tremendamente divertida del juego, a disfrutarla.

DESTRUYE LA FLOTA DE LAS AZOTES

MISIÓN 1 CONSTRUYE UNA BASE

Después de mostrar tu pericia como piloto, el camino para llegar hasta tu madre ya está casi todo recorrido. Antes, eso sí, debes vaciar un poco la isla de tus excompañeras de colegio que parecen guardarte algo de rencor. Para ello construye una base como hiciste en la primera campaña:



Perder un turbo puede costarte el triunfo.

hay un campamento con listillos vigilado por un francotirador. Un flechazo a su cabeza y vía libre para llevar a esos renacuajos junto a Yan.

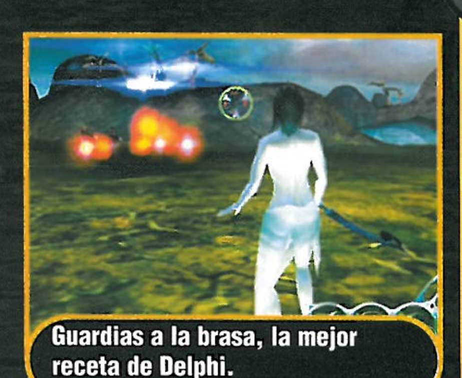
Pero claro está, los destripadores y guardias te harán alguna que otra visita mientras se construya la base. Para ello eres una azote bruja que tiene el hechizo Reparación. Encárgate de velar por la salud de Yan y de aplicar los conjuros con criterio. Ya sabes que no hay nada más eficiente para eliminar a una trouppe de azotes que un buen hechizo de ralentización y un poco de espada. ¿Recuerdas *El Álamo*? ¿Sí? Es que tú te sentirás igual en la primera parte de esta misión. Menos mal que tienes agua con poderes curativos y unos trabajadores rápidos que te proporcionan el Poder del Tornado en poco tiempo.

Ha llegado el momento de la contraofensiva. Acaba con los barracones enemigos, las torretas y cualquier azote que encuentres mediante tu gran conjuro. Pero recuerda lo difícil que es conseguirlo. Por tanto verifica bien con el mapa cuál es la ruta más corta hasta llegar a la base enemiga y destrúyela. Es importante que ejecutes todo el ataque con suma rapidez (turbo mediante), ya que cada segundo que pasa tú base está más desguarnecida.

SAPHO DEBE MORIR

MISIÓN 1
LA GRAN CARRERA DEL SIGLO

Un placer de circuito. Grandes espacios abiertos, algunas curvas muy cerradas antes de los pasos obligados y un par de guardias disparándonos son algunas de las claves de esta fase. La mejor forma para ganar: no evitar ningún punto de control hasta la última vuelta; hay muchos y el circuito es lo suficientemente largo como para no prescindir de ellos al inicio. No te preocupes si tu salida es tan buena como las de Crivillé esta temporada, ya tendrás tiempo de remontar sin caídas de por medio. Es importante que encares la última vuelta con un par de turbos que aprovechar en: a) la recta donde se parapetan todos los guardias para evitar posibles daños y ganar muchos metros de ventaja, y b) el espacio a mar abierto entre las sendas montañosas. Aquí traza una línea recta con el turbo si tu crédito de puntos de paso te lo permite, ya que esta maniobra te costará dos de ellos... Vale la pena, arriésgate.


Guardias a la brasa, la mejor receta de Delphi.


El hechizo de invisibilidad te permitirá llegar hasta la base.

MISIÓN 2
EL PALACIO DE SAPHO

Consagrado como piloto y tras la enhorabuena de los guardias, tienes el matricidio y en consecuencia el final de tus misiones con Delphi a pocos pasos, pero antes debes construir una base. Recolecta los listillos de los poblados camino del palacio, escondidos junto a unos grandes picos cerca de nuestra base y de dos prisiones que se encuentran al oeste de la isla, junto a esas prisiones y utilizando un ascensor hay una tienda...vacía. Mientras acompañas a los trabajadores hasta la base, mata a todos los guardias del camino con tu espada y hazte con las minas que algunos de ellos te dejarán en herencia. Una vez en tu poder, colócalas rodeando tu cuartel. Esto te dará algunos minutos de maniobra hasta que regreses con el siguiente listillo.

El proceso de construcción y defensa no difiere del realizado en la campaña anterior. Una vez con el hechizo Tornado en tu poder, te esperan dos barracones (oeste y norte). Acaba con ellos y la primera parte de la misión habrá concluido.

MISIÓN 3
UNA CITA CON SAPHO

Ha llegado la hora de la verdad. Madre contra hija, maestra contra aprendiz. Para llegar hasta su guarida deberás dejar atrás los barracones derruidos y cruzar el volcán, turbo mediante. Y es una lástima, porque como esos combates que levantan tantas expectativas, el tuyo será breve y decepcionante si haces buen uso del hechizo del Tiempo congelado y no paras de usar el turbo. Si no los utilizas, reiniciarás muchas veces la partida antes de ver a tu madre evaporarse.

KABUTO: EL GIGANTE QUE NO ES

Justo en el momento en que Delphi y Baz inician una relación que puede acabar con el nacimiento del primer azote meccary de la historia, va ella y se transforma en el gigante tragón por los influjos de la Piedra Kabuto. En fin, una pausa a tan romántica historia de amor en la que encarnaremos al falso Ciudadano Kabuto en busca del verdadero Ciudadano Kabuto. Un lío. Menos mal que el control del personaje es mucho más fácil.

Comer. Comer. Comer. No hay mejor régimen para el gigante que una buena comilona de azotes, guardias o vimps. Cuanto mayor sea el rango en el escalafón enemigo que ocupen, mayor será el placer y la energía que nos darán. A los enemigos ahora hay que verlos como futuro alimento. Olvida la agilidad de los otros personajes y sus ganas de destruir todo barracón enemigo. Ahora los barracones son grandes hornos de donde salen alimentos calentitos para saciar a nuestro monstruoso estómago.

EL BEBÉ GIGANTE

MISIÓN 1
EN BUSCA DE LOS LISTILLOS MALIGNOS

Debes comerte a seis listillos que se encuentran dispersos por diferentes poblados de la isla. Lo más seguro es que al verte no te


Los listillos son tu principal preocupación al principio.

esperaren con una pancarta que diga ¡Cómeme! Más bien se refugiarán en sus casas. Destrúyelas y devóralos sin piedad. Pero junto a los enanitos azules te encontrarás la compañía de los guardias. En este nivel es conveniente que elimines los barracones, ya que aún no tienes el control suficiente del personaje ni has creado a Offspring. Hecho lo cual, ve hasta la puerta de madera que te conducirá al siguiente objetivo.

MISIÓN 2
EL PORTAL Y TU NIÑO

Bien, tú cometido es el mismo que en la fase anterior, aunque ahora las azotes malignas acompañarán a los guardias en tu menú del día. Es vital que utilices tu punta de velocidad para comerte a las azotes antes de que puedan realizar un conjuro, el del fuego puede de acabar contigo bastante fácilmente.

Cuando hayas adquirido la técnica de devorar raiks, destroza dos torretas defensivas que incordian bastante y encuentra a los listillos escondidos en los poblados. Cuando uno lleva a Kabuto debe tomarse las cosas con calma. Nuevamente la paciencia será una de las mejores armas.


El salto del gigante es muy poderoso.

UNA PUESTA DE LARGO GIGANTESCA

MISIÓN 1
ADRENALINA

Debes continuar recolectando pitufos en forma de listillos. El nivel no tendrá demasiada dificultad si destruyes rápidamente las torretas que vayas encontrando. Es básico que te dediques primero a ellas y después te encargues de los barracones. No olvides que Kabuto tarda menos tiempo en matar guardias que en comérselos, por lo que en ocasiones te será más útil descuartizarlos.

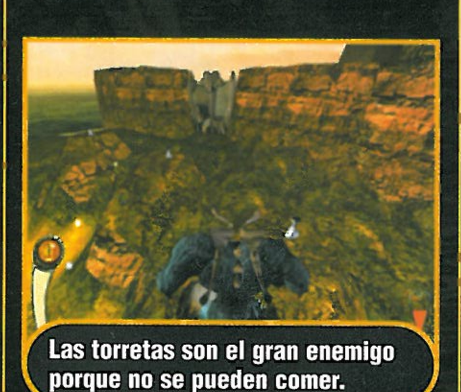

Para comer debes estar parado.

No hay más consejos que darte, busca a los enanos rápido y, cuando los tengas, dirígete a la puerta de piedra al final del sendero. Estás preparado para ser padre... o madre.

MISIÓN 2
NUEVE MINUTOS

Tienes que comerte un par de listillos que corren espantados al inicio del nivel; te servirán para poner a tus dos primeros hijos. Déjalos crecer. Mientras lo hacen, transforma en polvo las cinco torretas que no paran de incordiarte. Ahora espera. ¿Han adquirido tus bebés un tamaño considerable? Bien, pues debes ordenarles que se zampen a la manada de vimps algo locos que dan vueltas por el campamento (la tecla predefinida para ello es Control dcha.). Cuando lo hagan, verás que ni la mejor leche te hace crecer tan rápido. Junto a Kabuto padre, tenemos dos adolescentes con ganas de comerse el mundo. Empieza el espectáculo.

Rompe la puerta de piedra que te dará acceso a la base enemiga, dedícate a descuartizar soldados mientras tus niños rompen las torretas y los barracones. Debes ir junto a ellos hasta el final del camino en el que hay otra pared de piedra. Ábrela a manotazos y te encontrarás de postre con dos azotes de mar. Te las comes y atraviesas el portal que lleva a la siguiente fase.


Las torretas son el gran enemigo porque no se pueden comer.

DANDO CAÑA

MISIÓN 1
LA ENTRADA DEL CAÑÓN

Conviene recuperar el estilo de juego utilizado con los mecs. La entrada que te conducirá al final de este nivel se encuentra detrás de unas palmeras encharcadas a la izquiera del campamento enemigo. Justo tras ellas hay una pared marrón. Derríbala y fundido a negro. Objetivo cumplido.

Si no te convence eso de huir, haz que tus bebés limpien la zona de guardias mientras tú te entretienes sentándote encima de los barracones enemigos. Quizás alguno de los offspring fallezca en el combate, pero hay un campamento de listillos escondido en un sendero estrecho a la izquierda de la base y una buena manada de vimps que te permitirán criar rápidamente a otro bebé.

MISIÓN 2
EL VOLCÁN Y SUS PIEDRAS

Nunca olvides que la clave de la misión es destruir unos grandes barracones (parecidos a un palacio) que se encuentran en la cima de una montaña. Para ello debes escalar hasta la cordillera desde donde inicias el nivel y desde allí dirigirte al centro de la isla del este, justo en una cima de un cañón se encuentra el volcán al que tú debes despertar. Cuando lo hagas éste te dará unas piedras terriblemente poderosas, lanza una de ellas hasta dichos barracones (los verás perfectamente desde la montaña en la que te encuentras). Cuando los destruyas, se acaba la fase.


Haz que tus retoños maten por ti.

MISIÓN 3
LA PUERTA DE CRISTAL

Tu objetivo es algo similar al anterior, sólo que aquí el objeto buscado es una pieza de cristal. Desciende de tu posición hasta llegar a la explanada en la que se encuentra otro campamento enemigo; elimina a los guardias y, sobre todo, a las azotes malignas. Cuando el camino esté libre, alcanza la cima del muro que rodea esta base y que te llevará hasta otro pequeño cañón. Allí es donde se encuentra el cristal buscado. Cuando lo tengas, ya podrás destruir la puerta de cristal que impedía tu paso. Ésta se encuentra justo al inicio del nivel, pero si no te ubicas, lo mejor es que le eches una ojeada al mapa.

MISIÓN 4
ÚLTIMA SALIDA

Siguiendo con el mapa, busca rápidamente la ubicación del portal de salida. No dudes en ir corriendo hasta él, es fácil y te evitará tener que enfrentarte con algunos de los conjuros que las azotes te tienen preparado.

BÚSQUEDA Y DESTRUCCIÓN

MISIÓN 1
LA PUERTA DE CRISTAL, EL RETORNO

Otra puerta blindada nos impide avanzar. Para hacerlo hay que encontrar otra piedra de cristal que en esta ocasión se encuentra escondida detrás de los barracones enemigos en el valle verde que vemos al inicio del nivel. Pero no es conveniente ir enseguida a por ella, mejor criar a dos retoños Kabuto y con ellos hacer más fácil la lucha.

Existen cuatro campamentos de listillos que nos servirán de alimento para nosotros y nuestros hijos. Olvídate de cualquier lucha y ve hasta uno de ellos. Cuando ambos offspring estén listos para el combate, regresa al valle y déjales limpiar la zona mientras tú derrumbas algunas edificaciones (primero barracones y luego catapultas). Cuando tengas el cristal, dirígete a otra puerta de cristal situada debajo del puente que puedes romper con los puños. Ahora llegas a una playa, donde tus retoños deben encargarse de los guardias y tú de unas cuantas azotes. Hecho esto, podrás romper la segunda puerta de cristal, que se encuentra en la playa misma.

MISIÓN 2
MARATHON GIANT

La familia Kabuto tendréis que llegar hasta el portal que os llevará a conocer al verdadero, único e inconfundible Kabuto. Pero para ello hay que cruzar una puerta situada al final de la base azote. Tras cruzar el puente haz que tus cachorros te ahorren trabajo. Así, cuando llegues tú, sólo deberás eliminar a las dos azotes malignas que vigilan la salida. Recuerda que en el instante en que hayas destruido la puerta, la misión habrá concluido con éxito. Por tanto, ¡no te entretengas!

MISIÓN 3
EN BUSCA DEL PORTAL PERDIDO

Libre de impedimentos enemigos, lo único que te separa de la fase definitiva es un breve recorrido hasta el portal de acceso. Éste se encuentra en una pequeña cima visible desde cualquier posición de la isla, así que dirígete hasta ella atravesando los acantilados. Esto te evitará algunas citas indeseables con brujas poderosas. En el caso de que lo tuyo no sea la acrobacia, puedes ir subiendo peldaño a peldaño desde el poblado de los listillos hasta la cima. ¿La diferencia? Unos cuantos minutos más dedicados a un combate poco útil.

LA BATALLA FINAL



Uno de los dos debe morir.

MISIÓN 1
POBLACIÓN NUMEROSA

Kabuto no es muy rápido, pero aquí sí debe serlo. Corre, come y salta, no hay mejores soluciones para esta fase. Es imposible plantear combate a la cantidad de enemigos que te aparecerán, por lo que haz que tus niños devoren lo que puedan mientras tú te diriges presto a la salida, situada al final del sendero. No tiene pérdida, porque no hay otro camino. A pesar de todo, encontrarás un suministro de piedras volcánicas que puede allanarte la huida, pero lo mejor es que no te entretengas y rompas cuanto antes la puerta que te conduce hasta el final.

MISIÓN 2
POBLACIÓN AÚN MÁS NUMEROSA

Los enemigos no paran de multiplicarse y tus hijos no se deciden a ser padres, visto lo cual... ¡¡¡A CORRER!!!! Debes pararte para conseguir el cristal que te permitirá abrir la siguiente puerta. Éste se halla justo en la segunda explanada de la isla. Tranquilo, te viene de paso. Recuerda que los enemigos son alimento y que la adrenalina te permite avanzar mucho más rápido de lo que acostumbras. Si usas con sabiduría ambas cosas y no temes por la salud de tus bebés, enviándolos a la guerra, el nivel no presenta más complicaciones.

MISIÓN 3
CAMINO A LA MANSIÓN DE KABUTO

Digamos que los consejos siguen siendo los mismos que en las fases anteriores. Elimina toda azote y esquiva mediante los saltos y la adrenalina los ataques de los guardias voladores y de las torretas. La ruta esta vez es mucho más corta y sin alternativas. Sigue el sendero de las montañas y al final te toparás con la puerta de la casa del ilustre Gigante. Mejor que no toques el timbre, destrózala y a por él.



¿Sabes cuál fue?

MISIÓN 4
CIUDADANO KABUTO

No le temas. Si le das un par de puñetazos con tus garras, lo tumbarás y la victoria será tuya, aparecerán los créditos y ya podrás desinsta... ufff, mejor no. La cosa no era tan fácil como parecía. Kabuto sigue vivo y tú has regresado al aspecto anterior, es decir el de Delphi. Pero no pasa nada, ha llegado el incombustible Yan y el enamoradizo Baz para arreglar la situación.



La mejor posición para salir victorioso.

MISIÓN 5
KABUTO EL INMORTAL

Un meccaryn contra un gigante de muchas toneladas... ¿Alguien dijo David contra Goliat? Pues bien, así se presenta el combate final. No hay que preocuparse mucho si sigues dos consejos: a) mantente alejado de él y b) tienes unos refugios que te serán de gran utilidad para evitar los temblores de tierra que provoca Kabuto. Además, desde allí podrás tener algunos ángulos de visión buenos que te permitan dispararle al estómago, su único punto débil. Si lo haces, es muy probable que antes de que acabe el día habrás terminado el juego.

FINAL

Te lo mereces, después de innumerables luchas con todo tipo de enemigos, nada mejor que un verano en Majorca con una azote para olvidar todo lo sucedido. *Giants* ha acabado, tras diez páginas de guía en las que hemos avanzado de la mano destripando todos los misterios y estrategias que esta obra de arte tiene. Cuatro años de duro trabajo les ha llevado a Planet Moon realizar uno de los juegos más redondos, personales y divertidos que recordamos. ¿Cuántas horas has necesitado tú para terminarlo? Ya sean muchas o pocas, seguro que las has disfrutado, y si aún quieres más, nos vemos un día de estos en alguno de los combates multijugador que empiezan a abundar en Internet. Quizás en otro número hagamos una guía... quizás.



THE LONGEST JOURNEY



The Longest Journey es un juego extremadamente difícil. Si alguna vez te quedas atascado, tienes dos opciones: tomarte unas vacaciones para visualizar el escenario, experimentar con los objetos de tu inventario y hablar con todos los personajes o recurrir a nuestra guía, especialmente prescrita para cuando te tiemblen las piernas y no sepas qué hacer en los mundos paralelos de Arcadia y Stark.

CAPÍTULO 1 PENUMBRA

Coge el diario de la mesita. Míralo en tu inventario y verás una página suelta. Cógela y échale un vistazo. Ya tienes la tarjeta del tiempo.

Haz clic en "Alternativa" en la parte superior derecha. Escoge Diario y léelo para enterarte de lo que ha sucedido. Tendrás que hacerlo a menudo, ya que entenderás mejor el juego.

Abre el armario (haz clic en él y elige la mano) y coge el mono. Míralo en el inventario y fíjate en el ojo. Intenta cogerlo y verás que se cae. Vuélvelo a coger para ponerlo en el inventario. Gira el tornillo del mono y verás que éste puede emitir sonidos.

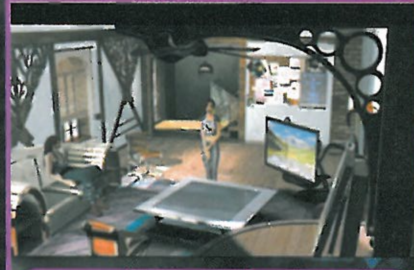
Sal de la habitación y habla con Zack en el pasillo. Baja por las escaleras hasta la sala de estar y habla con Fiona. Fíjate en el tablón de anuncios de la pared y coge la nota rosa. Léela y dásela luego a Fiona, que te dará el anillo de oro a cambio. Habla con ella y hazle todas las preguntas, ya que tiene mucho que decirte. Coge las cerillas de la mesa y sal.

A la izquierda está la bomba de agua estropeada de la que Fiona te ha hablado. Has de arreglarla usando el anillo de oro en los cables sueltos (en la parte superior derecha).

Tira del dial izquierdo dos veces y mueve la luz roja dos pasos hacia la derecha. Tira del dial derecho dos veces. Tira del dial izquierdo una vez y del derecho dos veces. Tira del dial izquierdo una vez y del derecho también una vez. Gira el tirador de la válvula de gas (izquierda). Gira la rueda y coge luego los tornillos y el anillo de oro.



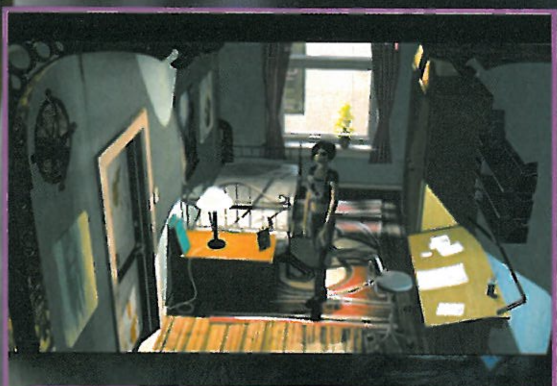
Esta fachada es una maravilla. De todas formas no dispones de mucho tiempo para admirarla.



En la sala de estar, Flora te dará un anillo de oro.

Cuando pases al lado de Cortez, habla con él. Ve a los puentes. Desde allí puedes alcanzar el metro, el parque y el café. Pulsa X en el teclado si quieres encontrar las salidas. Cruza el parque hasta que llegues a la academia. Entra y sube las escaleras. Coge la paleta de la mesa y úsala en tu cuadro. Habla con Emma. Tras la secuencia de animación, ve al piso de abajo, coge el guante de goma de la papelera y vuelve a los puentes.

Ve al Café Fringe, entra y habla con Charley. Coge algunos caramelos del bote y entra. Habla con tu jefe, Stanley, hasta que te dé el dinero. Amenázale con dejar el trabajo. Coge la hoja de trabajo de tu inventario y dásela. Stanley transferirá el dinero a tu tarjeta. Cuando te pida que te pongas manos a la obra, puedes responder tanto sí como no, pero recuerda tu respuesta.



En la habitación de April está el primer objeto imprescindible, el diario.

Fíjate en el póster de la esquina derecha, al fondo. Léelo y coge un ticket. Míralo en tu inventario y obtendrás la dirección de la Galería Roma. Habla con Emma y coge pan de la mesa. Ve a la estación de metro. Para poder entrar has de comprar un billete. Mira en el escáner. Pulsa "Semana" y muestra luego tu tarjeta al lector del escáner.

Cruza las puertas y entra en el metro. Dentro del tren, por encima de tu cabeza, hay un mapa del metro. Es un menú que te da acceso a diferentes destinos. Cada vez que consigues una nueva dirección, el mapa incorporará un destino nuevo.

Selecciona el destino Galería Roma. Cuando salgas del tren verás la galería. Entra y habla con Cortez hasta que salga. Para completar el capítulo has de hacer lo que decidiste antes. O vuelves al café a por más trabajo o te vas a casa y hablas con Fiona y Mickey hasta que Fiona te pida que veas la televisión con ellos. Hay dos finales diferentes, dependiendo de adonde vayas.

CAPÍTULO 2 A TRAVÉS DEL ESPEJO

Abre la ventana de tu habitación y mira fuera. Usa el pan en el pato de goma que flota. Cuando el pájaro se pose sobre la rejilla, dejará suelto el cable para colgar la ropa y el pato se alejará. Haz clic en la cadena para retener el cable y cógelo.

Habla con Fiona en la sala comunitaria. Te dirá que Zack puede darte más información acerca de Cortez. Ve al piso de arriba y llama a su puerta, que está delante de tu habitación. Zack te dice que lo más seguro es que Cortez esté en el cine Mercury pero, a cambio, le has de prometer que quedarás con él.

Vuelve al Fringe y coge, fuera del café, el pato de goma, ya deshinchado, que está varado en el canal. Míralo en el inventario y coge la tirita. Al fondo a la izquierda, hay algo que brilla. Verás que es una llave. Combina en el inventario los tornillos y el cable para colgar la ropa. Haz clic en el pato de goma y escoge la imagen de la boca para hacer estallar el pato deshinchado. Combínalo con los tornillos y el cable y tendrás un nuevo ítem. Acto seguido, usa los ítems combinados en la llave debajo de la vía.

Entra en el tren, escoge la línea de metro circular para ir al cine Mercury. Habla con

A no ser que dispongas de un estatus de nivel medio, el policía no te dejará pasar.





¿Problemas de orientación? El mercader de la plaza vende mapas.

Freddie Melon y verás que tiene problemas con las luces. Habla con el policía de paisano apoyado en la farola hasta que te diga que le apetecen unos caramelos. Mueve el cubo de basura y verás que hay un barro verde debajo. Usa los caramelos en el barro verde y obtendrás caramelos pegajosos. Usa estos últimos en el policía. Se enfadará y le tirará los caramelos a Freddie Melon, que le golpeará con su escoba y hará que se vaya. Cuando Freddie te cuenta lo de su sombrero, ve y cógelo. Está en medio de la calle.

Ahora tendrás que librarte de Freddie. Abre la caja de fusibles con la llave. Combina el guante de goma y la tirita. Usa el ítem combinado en el cable para soltarlo. Al hacer esto, se apagarán las luces que iluminan el exterior del cine. Sgue a Freddie, aunque la puerta de emergencia está cerrada. Has de camelarte a Freddie para que la abra. Fíjate en la sombra de la pared. Se parece a un hombre con un arma, pero para que la figura cobre una mayor definición, pon el sombrero encima del montón de basura. Ahora necesitas unos cuantos sonidos para que parezca real. Tu mono puede ser de utilidad. Ponlo a los pies del montón de basura (comprueba que has cogido el ojo). Coge las cerillas y prende fuego a la papelera. Sonará la alarma, pero espera a que Freddie empiece a bailar para entrar.

Dentro del cine, habla con Cortez. Al cabo de un rato, los dos volvéis al callejón y Cortez abre un portal de paso. Si entras, aparecerás en Marcuria, una ciudad de Arcadia. Antes de entrar, Cortez te dice que vayas a visitar a Brian Westhouse cuando quieras regresar a Stark.

Problemas de delincuencia, pocos. Pero miembros de alcohólicos anónimos, un montón.

Aparecerás en un templo. Atraviesa las habitaciones, mira los cuadros y en la última habitación te encontrarás con un sacerdote, Vestrum Tobias. Intenta hablar con él. Escoge "Escuchar" hasta que puedas entender lo que dice. Habla con él otra vez. Pregúntale acerca de Westhouse. Habla con Tobias, más de una vez, hasta que te diga que a Westhouse le llaman "Rolling Man" en Arcadia.

Sal del templo y dirígete a los tenderetes del mercado. Pídele la dirección de "Rolling Man" al mercader de mapas, aunque éste se niega a decírtela. Regresa su chico de los recados y el mercader le despide. Ofrécete como repartidor de mapas al mercader. Te dará un mapa y una lista de entregas. El primer recado es entregar un mapa al capitán Nebevay en el "El dragón blanco", en el puerto. Fíjate en las diferentes salidas y escoge la que muestra un mapa con diversos lugares. Ve al puerto y dirígete al barco más grande, donde encontrarás al capitán Nebevay.

Dale el mapa y, a cambio, te dará una moneda, aunque se negará a firmar la lista de entregas. Habla con él y te dirá por qué. Has de tocar para él, pero no tienes ningún instrumento.

Regresa a las puertas de la ciudad. A la izquierda hay un mercader de música. Lo único que puedes permitirte es una flauta. Vuelve con el capitán Nebevay y usa la lista de nuevo sobre él. Se iniciará una animación en la que tocas la flauta y Nebevay firma la lista. Regresa con el mercader de mapas y dale la lista de entregas. Te envía a tu próximo cliente

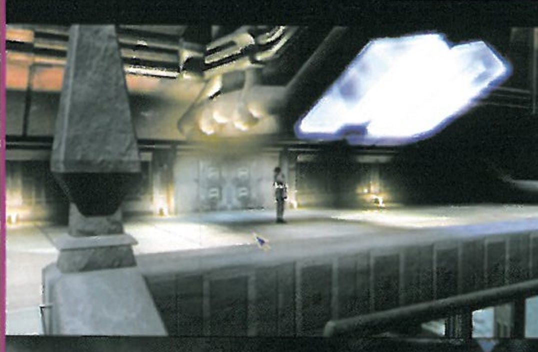
CAPÍTULO 3
AMIGOS Y ENEMIGOS

Ve al pasillo y habla con Zack. Cortez te dijo ayer que visitaras al padre Raúl en la Catedral de Hope Street. Ve a la estación y coge el metro hasta allí. Entra en la catedral, dirígete a los confesionarios y habla con el padre Raúl. Te dirá dónde encontrar a Warren, el autor del cuadro que te enseñó Cortez en la galería Roma.



Aquí tienes que registrar los restos de la catástrofe.

Regresa a Hope Street y entra en el número 87; es un grupo de viviendas baratas situado a la izquierda. Allí encontrarás a un niño negro. Habla con él. Al cabo de un rato te darás cuenta de que el niño es Warren. Éste accede a ayudarte, pero sólo si vas a la comisaría de Metro West y coges el expediente sobre él y su familia. Coge el metro hasta Metro West y dirígete a la comisaría. Habla con el policía y te enterarás de que todas las puertas están bloqueadas y de que sólo se permite a los camiones de la basura entrar por la única puerta abierta.



Busca una placa con el mismo código que el del contendor.

Regresa a la calle. Verás un contenedor y unos camiones de basura, que giran cuando se encuentran con la barrera. Fíjate en la barrera. Muestra un código. Hay dos placas de calles, una de las cuales coincide con el código del contenedor. Vuelve adonde está la barrera. Primero mírala y luego usa la mano. Si has visto las dos placas, introducirás automáticamente el código correcto y la barrera se moverá y bloqueará la otra calle. Métete de un salto en el contenedor. Pasará un camión y recogerá el container. En la siguiente escena aparecerá en el interior de la comisaría. Habla con la mujer de la recepción. Se negará a dejarte entrar. Habla con ella hasta que te diga que los trabajadores están comiendo. Habla con el trabajador gordo hasta que mencione que necesitan un impreso

especial para volver al trabajo.

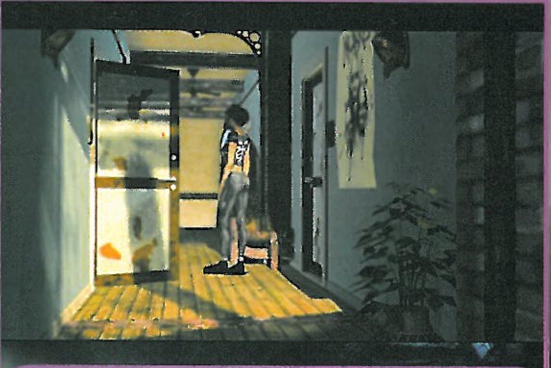
Ve adonde están las puertas correderas y fíjate en la caja de instrumentos del suelo. Dentro hay un impreso antiguo. Cógelo y dáselo al gordo. Lo rechazará, alegando que falta una A. Ve a la recepción y pide a la mujer un impreso con una A. Ahora ya tienes el impreso correcto y los dos hombres se ponen a trabajar en las puertas.

Para poder entrar, has de conseguir alejarlos de las puertas. Fíjate en los dos videófonos. Puedes leer el número en uno de ellos. Ve al otro y marca este número cuando te pidan uno. Mientras suena el teléfono, ve y dile al gordo que le llaman. Cuando se vaya, dile al trabajador delgado que también le llaman. Tienes que decírselo varias veces antes de que se decida a atender la llamada. Cuando se hayan ido, coge el destornillador del suelo. Conecta los cables del panel de control. Cuando se abra la puerta, intenta cruzar. La mujer de la recepción te ve y te prohíbe entrar. Has de distraerla. Ve a la recepción y haz clic en los estantes. Obtendrás el código de un impreso que es difícil de alcanzar. Pídeselo y, cuando se dé la vuelta, corre hacia el panel de control, conecta los cables en la pared y cruza la puerta.

En el pasillo verás una máquina de refrescos y la puerta del archivo. Verás que el escáner de la puerta es un escáner de retina. Ve al vestuario del fondo a la izquierda y mira en todas las taquillas. Verás algunos nombres y, de repente, oirás gritos de dolor que vienen del lavabo. Habla con el tipo. Te dice su nombre, Minelli, y te pregunta quién eres. Dile el nombre de la policía que has visto en la taquilla, María Hernández. Minelli pone su llave bajo la puerta y te pide que le alcances su medicina. La taquilla de Minelli es la primera de la izquierda. Ábrela y encontrarás una caja vacía que sirve para guardar un ojo artificial.

El espejo está roto. Coge el tiesto del rincón y lee el papel que hay detrás. Se trata de una información vital. Minelli ha usado el nombre y la fecha de nacimiento de su mujer como contraseña para utilizar el ordenador. Coge el bote de medicinas del inventario y ponlo en el suelo, a los pies de Minelli. Habla con él hasta que te diga la fecha de nacimiento de su mujer. Haz clic en el interruptor de luz de la pared, pon rápidamente el ojo del mono al lado del ojo artificial y cógelo.

Minelli coge el ojo del mono y empieza a gritar pidiendo un médico. Sal al pasillo. En la puerta del archivo usa el ojo artificial en el escáner de retina. Cuando se abra la puerta, entra y haz clic en el ordenador (en la pared de arriba) para que April introduzca la contraseña. Haz clic en buscar y selecciona el nombre Warren Hughes. Obtendrás el archivo. Léelo, haz clic en borrar y luego en imprimir. Oirás el ruido de la impresora. Mira en el ordenador otra vez y verás que has borrado a Warren. Busca el nombre y el número de colonización de su hermana y haz clic en él para obtener los datos entre tus opciones de búsqueda. Haz clic otra vez en buscar. Selecciona el número de colonización de Erica. Verás que no hay nada en su nombre. Cuando obtengas el archivo, imprímelo.



Otra violenta discusión con el vecino. April tiene demasiada paciencia.

Ahora has de buscar información acerca de la iglesia de Voltec y Jacob McAllen. Cuando abras el archivo de McAllen, recibirás un mensaje ordenándote que vayas a la oficina central. Haz clic en continuar, en la parte inferior de la pantalla. En la parte inferior derecha de la siguiente página verás un código de cuatro símbolos. Anótalos y desconéctate.

Ve al otro ordenador (la pared inferior) e introduce los cuatro símbolos del código. Cuando señales el teclado, verás los números de cada tecla. La combinación correcta es 11, 16, 1, 8. La máquina seleccionará una carpeta. Mírala en tu inventario y verás que hay un ítem dentro, un datacubo.

Ve a la impresora, coge el papel y sal del archivo. Usa tu tarjeta en la máquina del pasillo para comprar una lata de Bingo-cola. Sal de la comisaría. Fuera hay unos restos de un avión accidentado. Verás algo que cuelga de un lado. Es una unidad de control antigravitatoria. Ve a ver a Warren a Hope Street 87. Dale a Warren la impresión y éste te dirá dónde vive su amigo Burns Flipper. Coge el metro y ve hasta la zona del puerto. Sube las escaleras y luego dirígete hacia la derecha, pasando toda una pantalla. En la siguiente pantalla verás el garaje de Flipper al fondo a la derecha. A la derecha de la puerta del garaje verás una mezcladora de pintura.

Usa la lata de cola en la mezcladora. Obtendrás una lata de cola inflada, a punto de estallar. Llama a la puerta del garaje tres veces y convence a Flipper para que te deje entrar. Habla con él y dale el datacubo para conseguir más información acerca de la iglesia Voltec. Pídele una tarjeta de identificación. Quiere 15.000 dólares. Habla con él hasta que mencione que necesita una nueva unidad de control antigravitatoria. Le hablas de la que has visto antes y le preguntas si la aceptará en lugar del dinero. Cuando acceda, regresa adonde están los restos del avión.

Habla con el policía que vigila los restos hasta que diga que tiene sed. Dale la lata inflada; explotará y el policía irá a la comisaría a cambiarse. Usa el tiesto en el rayo láser para desviarlo. Usa el destornillador en la unidad de control antigravitatoria para sacarla y cógela.

Regresa al garaje de Burns Flipper y dale la unidad. Te dirá que vuelvas más tarde a por la tarjeta de identificación. Has prometido encontrarte con Cortez en la catedral de Hope Street. Ve hasta allí en metro y habla con él.

Vuelve a casa. Verás a Zack espiando en el pasillo y te encontrarás esperando dentro a Emma y Charlie. Habla con ellos y cuéntales todo lo que puedas. Pregúntales si han visto a desconocidos por los alrededores. Cuando se vayan, vete a dormir.



El metro es el medio de trasporte más rápido de Stark.

CAPÍTULO 4 MONSTRUOS

Entra en la "The Journeyman Inn" y habla con la dueña del local. Cuando entre Abnaxos, habla con él. Luego, siéntate en la silla cómoda.

Cuando la mujer te despierte por la mañana, habla con ella. Te dará algo de ropa. Cuando te pida que la ayudes a lavar los platos, hazlo y té da algo de dinero de Arcadia.

Ve a la ciudad. Selecciona en el


Siéntate en esa silla del fondo. Te mereces un pequeño descaso.

mapa City Green. Llama a la puerta y habla con Abnaxos. Ve al templo y habla con Tobias. Te dará la dirección del nuevo escenario, Enclave. Sal y selecciona en el mapa Enclave. Habla con Minstrum Yerin, el bibliotecario. Lee todos los libros que puedas seleccionar. Hasta que encuentres uno que habla de unas criaturas voladoras.

Ve al puerto y habla con el viejo marinero del embarcadero más pequeño para conseguir más información. Habla también con el capitán Nebevay. Ve luego a hablar con Brian Westhouse (la parte inferior izquierda del mapa de la ciudad). Ve al Enclave y lee los libros. No te olvides de la primera respuesta. Has de leer el libro acerca de Alais para poder continuar. Te escucharás decir que deberías visitar Alais. Después de leer el libro, ve al puerto y habla con el capitán, que se niega a llevarte.

Habla otra vez con el viejo del embarcadero. Te ayudará si encuentras su pájaro parlanchín. Ve a los tenderetes del mercado y devuelve la lista de entregas al mercader de mapas. Te dará un mapa de las tierras septentrionales para que se lo des a Tun Luic en el mesón. Juega con el trilero. Selecciona las monedas y el destornillador del inventario. La moneda es de metal y el destornillador es magnético. Usa el destornillador en las copas para averiguar cuál es la que esconde la moneda. Habla con el trilero hasta que te dé una calculadora. Se negará a jugar otra partida, así que cámbiale el destornillador por el pájaro. Ve al puerto y dale el pájaro al viejo marinero.

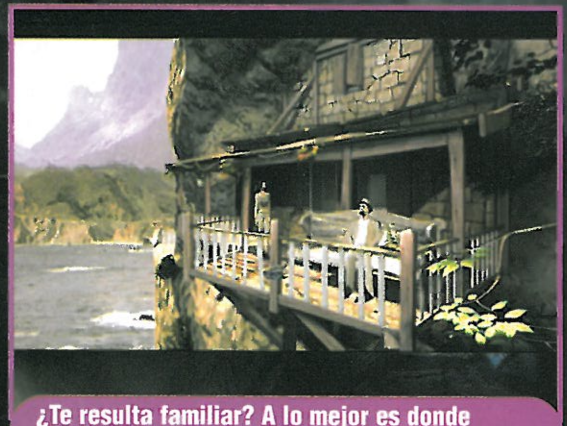
Habla con el capitán Nebevay. Accederá a llevarte a Alais, pero no puede navegar porque el malvado Roper Klack de las tierras septentrionales ha robado el viento. Mira el mapa de la ciudad y selecciona el siguiente escenario, Forest. De repente el pájaro reaparece y decides que te acompañe. Le pones el nombre de Crow y te dice que toques la flauta para que acuda. Sigue caminando y habla con un hombre-topo, que te dirá que su hermano ha desaparecido. El cuervo se va a buscar a su hermano.

Un poco más allá hay un puente partido. No puedes cruzarlo, así que da la vuelta. Te encontrarás una mujer vieja sentada en el suelo. Ayúdala a ponerse de pie. Te invitará a cenar. Síguela hasta su casa y, cuando se vaya a buscar bayas, explórala. Oirás un ruido que procede del armario cerrado con una cadena. Usa la escoba (a la izquierda del armario) en el armario. Al caer y abrirse aparecerá el hermano del hombre-topo.

Coge el cráneo y úsalo en la ventana circular. Coge luego al hombre-topo y ponlo en la ventana. Huirá. Cuando regresa la mujer, te darás cuenta de que es un espíritu maligno y empezará a perseguirte. Haz clic en la tabla del suelo suelta (bajo la mesa) para matarlo. Sal de la casa y habla con el primer hombre-topo otra vez. Te invitará a su casa.

Ahora tienes un nuevo escenario en tu mapa. Ve allí. Habla con el hombre-topo en el pueblo de los topos. Te llevará al encuentro de su jefe. Habla con él y te invitará a que pases la noche en la habitación del espíritu.

Vuelve adonde están los dos hombres-topo y habla con ellos acerca de la habitación del espíritu. Te mostrarán la entrada. Ve, usa la cama y selecciona dormir. El capítulo acaba con una animación en la que te encuentras con unos "espíritus".


¿Te resulta familiar? A lo mejor es donde pasaste tus últimas vacaciones.

CAPÍTULO 5 ALLÍ Y VUELTA ATRÁS

Cuando despiertes, sal y habla con el jefe. Te dará la piedra banda, la primera pieza de la llave que estás buscando. Despídete de los hombres-topo y cruza el puente hasta la ciénaga. Coge las flores. Baja hasta por el precipicio y habla con el hombre petrificado. Él no puede hablar porque sus labios están rígidos. Has de mojarlos. Intenta coger las bayas del arbusto situado a la derecha. No podrás alcanzarlas. Toca la flauta para llamar al cuervo (haz clic en el inventario y selecciona luego la boca). Coge el cuervo y ponlo en el arbusto para que arranque las bayas. Combina las bayas y las flores del inventario y obtendrás un pulverizador. Usa este último en el hombre petrificado y éste te ayudará a entrar en el castillo.

Aparecerás en un laberinto. Ve hacia la gárgola, a la derecha, y pon una moneda en su mano. Aparecerá entonces una nueva gárgola con antorchas. Haz clic en las dos antorchas y usa la boca para apagarlas. Cuando vuelva la primera gárgola, dale una moneda para que aparezca la segunda gárgola. Ésta lleva sal y pimienta en sus manos. Cógelas, ve hacia la gárgola de la izquierda y da la vuelta al reloj de arena. Aparecerán unas escaleras. Súbelas.

Verás una puerta espejo delante de la cual hay un pergamino. No puedes cogerlo. Tu mitad buena/mala te ve en el espejo y te dice que no la cojas. Llama a la puerta que está al lado. Aparece un reloj de arena, dale la vuelta y corre todo lo que puedas hacia la puerta del extremo izquierdo (haz doble clic para correr).

En la habitación hay una puerta con el rostro de una gárgola (si no ves un rostro,


April se despide definitivamente de los hombres-topo. ¿Su próximo objetivo? El castillo de Roper Klacks.

es que has olvidado coger la sal y la pimienta). Usa la pimienta en el rostro para cruzar la puerta. Cuando empieces a subir las escaleras, aparecerá Roper Klacks. Desafíale. Sólo tienes una posibilidad de vencerlo. Elige la última respuesta y usa la calculadora en Klacks para desafiarlo en aritmética. Ganas y Klacks desaparece. Ve a la torre. Hay un libro muy grande en la mesa. Verás una receta: parece ser que si juntas una nube, una telaraña y una mano con garras puedes hacer invisible a alguien. Coge las botellas de esencias que hay en la habitación. La esencia azul está en la mesa, con el cráneo. La esencia blanca está en el estante más bajo, en el centro de la habitación. Al retirar las cortinas, verás la esencia verde. En el caldero verás la esencia amarilla. La roja está en un estante elevado, a la derecha, pero todavía no puedes alcanzarlo. En el inventario, toca, huele y escucha todas las botellas y decide luego a qué botella pertenecen las imágenes. La nube representa la esencia blanca, la telaraña la verde, la mariposa la amarilla y la garra afilada la esencia azul. Acércate al caldero. Usa por este orden la esencia blanca, la verde y la azul en el caldero. Obtendrás la poción en una botella. Cógela. En tu inventario verás que es la poción de la invisibilidad.

Baja hasta donde está la puerta espejo del laberinto y bebe la poción. Te volverás invisible. Coge la poción y vuelve al piso de arriba. Usa el pergamino con el libro. Ahora tienes cuatro nuevas recetas. Haz la segunda poción. Usa la esencia amarilla, la blanca y la azul en el caldero. Coge la poción. En el inventario verás que te da ligereza. Ve hasta el estante y bébela. Haz clic en la esencia roja, usa la mano y saltarás para cogerla. Ahora puedes preparar las demás pociones:

Mezclando la esencia blanca, la roja y la azul obtendrás la poción del viento.

Mezclando la esencia roja, la roja otra vez y la azul obtendrás la poción del big bang.

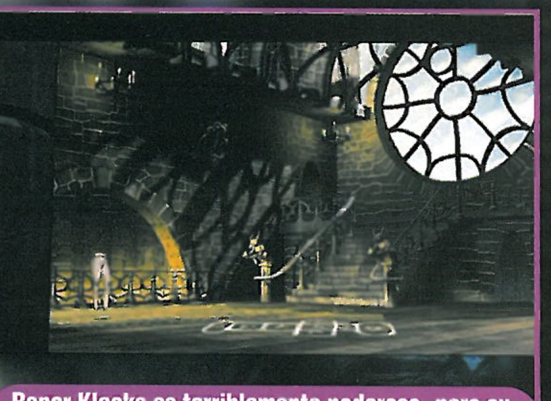
Mezclando la esencia verde, la amarilla y la azul obtendrás la Bind Magic.

Recuerda que has prometido al hombre petrificado romper el cristal. Usa la Bind Magic y luego la poción del big bang en el cristal. Se produce una gran explosión y quedan liberadas todas las criaturas petrificadas. El castillo flota ahora en el aire y has de buscar la manera de salir. Abre la ventana y toca la flauta para llamar al cuervo. Usa la poción del viento en el cuervo. Luego usa el cuervo en la ventana. El viento llevará la torre de vuelta a Marcuria. Una vez allí, entrega la poción del viento al capitán Nebevay. Como no se hará a la mar hasta que tenga un navegante, ve a la posada y entrega el mapa a Tun Luic. Habla con ella. Cuando te diga que es navegante, envíala a ver a Nebevay. Ve a ver al vendedor de mapas y dile que has entregado el mapa. Ve al templo y habla con Tobias. Te dirá que ahora eres el nuevo Guardián y te dará un amuleto. El capitán Nebevay te espera para zarpar.

CAPÍTULO 6 LA TORMENTA DEL CAOS

Cuando te despiertas, te sientes un poco mejor. Coge una manzana del barril. Ve al puente para hablar con el capitán y la navegante. Haz todas las preguntas. Te enterarás que sólo puede usarse magia con la brújula. Se acerca una tormenta y el capitán ordena a la navegante que cambie el rumbo. Para manipular la brújula, tendrás que quedarte a solas en el puente de mando. Ve al piso de abajo. Hay un gusano en el saco. Como es muy rápido, tendrás que tenderle una trampa. Usa la mano con los caramelos del inventario y obtendrás unos caramelos pegajosos. Ponlo en el saco, entre los agujeros. Una vez tengas el gusano, úsalo con la manzana.

Ve al puente de mando y préstate voluntario para llevar el timón. Cuando se vaya la navegante, usa el talismán con la brújula. Cuando regrese la navegante, dile que crees que el rumbo no es el correcto y ella lo cambiará. La tormenta empeora y te dice que menos mal que le sugeriste que cambiara de rumbo porque hay arrecifes. Te entra miedo y sacas el talismán de la brújula. Pero el capitán te ve y esconde el talismán. Vas a buscarlo al piso de abajo. El baúl tiene una nueva cerradura. Coge el hacha (al lado del saco) y úsala en el baúl. No aciertas y haces un agujero en el barco. Os hundís.


Roper Klacks es terriblemente poderoso, pero su prepotencia te permitirá acabar con él.


Bonita imagen del laberinto. Lo malo es que resulta muy difícil de superar.


La tormenta del caos es una de las misiones mas sencillas y sus gráficos son majestuosos.

CAPÍTULO 7 UN PROFUNDO ESPEJO AZUL

El cuervo te despierta en medio del mar. Habla con el cuervo y pídele que busque una isla. Cuando se vaya, aparecerá una cabeza en el agua. Intenta hablar con ella y tócala. El mar te absorbe y te lleva a una estancia muy extraña en la que puedes respirar. Fíjate en los dibujos de la pared, ya que te serán muy útiles. Para poder respirar en el agua, tendrás que comer uno de los pólipos azules de la pared. Para poder hablar con las criaturas del mar, has de buscar una perla azul e impregnarla en una mezcla de sangre y una sustancia verde. Obtendrás una perla verde y al final tendrás que tragarte una perla dorada. En la estancia sólo hay pólipos. Coge un pólipo azul de la pared y cómetelo. Sal de la estancia y nada hasta la ciudad. Intenta hablar con la criatura en la estancia grande. No puedes entender su idioma. No toques el arpón. Coge un poco de la sustancia verde que hay en las paredes. Vuelve a la burbuja a nado. Abre la concha que hay fuera y coge la perla negra que hay dentro. Entra en la burbuja y usa la aguja para hacerte un poco de sangre. Combina la perla negra de tu inventario con la mezcla y obtendrás una perla dorada. Trágatela.

Regresa a la ciudad. Habla con la criatura. Es la reina de los maerum. Antes de irte,

coge el cristal del nicho de la pared y muéstraselo a la reina. Te dará permiso para llevártelo. Vuelve a nado a la estancia donde puedes respirar. A la izquierda de la pantalla verás algas. Cógelas. Coge también el cristal y más algas.

Entra en la cueva. En el suelo verás otros dos cristales. Cógelos y dirígete al altar. Hay cuatro agujeros en los que has de meter los cristales. Están indicados con cuatro símbolos: arpón, agua, pez y montaña. Los cristales están marcados con los mismos símbolos, tres en cada uno de ellos. Has de colocar los cristales de forma que los símbolos de sus lados señalen los mismos símbolos del altar. La solución es la siguiente:

Pon el cristal 1 en el espacio marcado como montaña y gíralo de forma que el pez señale al pez y el arpón al arpón.

(El símbolo que gira está en el sitio de la boca).

Pon el cristal 2 en el agua y gíralo de forma que los símbolos señalen a sus equivalentes.

Pon el cristal 3 en el pez y el cristal 4 en el arpón y procede del mismo modo. Ahora has de girar los círculos internos. Verás en ellos unos símbolos que son los contrarios de los primeros símbolos. Gira los círculos de manera que queden situados junto a sus contrarios en el círculo exterior. Pon el fuego junto al agua, el pájaro junto al pez y el maerum junto a la montaña.

Verás que la vasija ya está en su sitio, junto al arpón y que la cueva está iluminada con una luz azul. Fíjate en los dibujos de las paredes. Reproducen la historia de los maerum. Regresa a la ciudad y habla con la reina de los maerum. Te llevará hasta el antiguo templo. Cuando vuelvas a la ciudad te da una lanza para que mates a un tiburón. Regresa a la burbuja, nada hacia la derecha y llegarás hasta el barco naufragado. Aparecerá un tiburón enorme cuando intentes entrar. Usa la lanza de tu inventario en el tiburón. Espera hasta que parpadee y entonces haz clic. Una vez muerto, arranca un diente y entra luego en el barco naufragado. Coge el talismán y ve a ver a la reina. Dale el diente y el talismán y habla con ella.



Con los cristales bien ubicados, la luz hará acto de presencia.



Aquí no hay mucho secreto. Sólo tienes que hablar con el anfibio que aparece a tu derecha.

Regresa al templo. En la pared hay un símbolo idéntico al que tiene tu talismán. Usa este último en el símbolo de la pared. Cuando se abra un nicho, entra y coge la piedra. Es la mitad de la piedra que necesitas. Ve a ver a la reina y dale la piedra. Vuelves a Alais y el capítulo finaliza.

CAPÍTULO 8 REUNIFICACIÓN

Por la mañana apareces en Alais, la isla de los alatian. Coge la cuerda que hay en la playa. Dirígete a la derecha e intenta hablar con el cangrejo. En la estatua del acantilado hay unos símbolos y un ojo de cerradura. Sigue por la izquierda, hacia las ruinas. Hay una estatua parecida que también tiene símbolos y un ojo de cerradura. Examina el agujero del suelo. Como no tiene entrada, usa la cuerda en el árbol. Baja por el agujero y luego otra vez. Verás las casas de los maerum y de los alatian. Coge la llave de piedra que tienes a tus pies. Vuelve arriba y coge la cuerda. Usa la llave en el ojo de la cerradura. Ahora puedes hacer girar las dos ruedas. Algunas partes de estas últimas están rotas. Coge la llave y ve a la playa. Intenta meterte en la selva. Toca la flauta para llamar al cuervo. Habla con él y llévalo hasta la selva. Allí encontrarás un mapa nuevo. Selecciona el volcán. Introduce la mano en la cabeza y verás un símbolo como el que viste en las estatuas. También hay un ojo de cerradura y un objetivo de telescopio. Usa la llave de piedra en el ojo de cerradura. Gira la llave paso a paso y mira por el objetivo del telescopio. Cada vez que recibes una descripción de una estatua, anótala y también el símbolo que muestra. Coge la llave y sal de la cabeza.

Hay una especie de construcción en lo alto del árbol. Ve a la selva y selecciona el escenario del gran árbol. La estatua es igual a las otras dos. Cuando intentes subir el árbol, te toparás con Will, uno de los hombres alcornoque. Habla con los tres hasta que no tengan nada más que decir acerca de las estatuas y el gigante Q'aman.

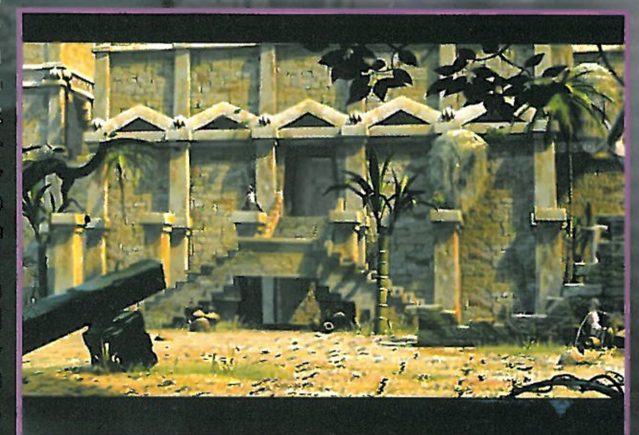
Intenta fijar el sistema de comunicación para despertar al gigante. Como ya has podido observar, las estatuas sólo tienen algunos de los símbolos. Sólo la estatua más próxima al árbol puede escucharse a sí misma, así que tendrás que utilizarla como tu punto de partida. En la estatua, usa la llave de piedra en el ojo de cerradura.

Gira la rueda inferior hasta que el símbolo del árbol esté encima de la llave y la rueda superior hasta que muestre el símbolo de la estatua del acantilado. Ve a la estatua del acantilado que hay en la playa. No te olvides de coger la llave. Gira las ruedas de la estatua hasta que la rueda inferior (las orejas) señale el símbolo del árbol.

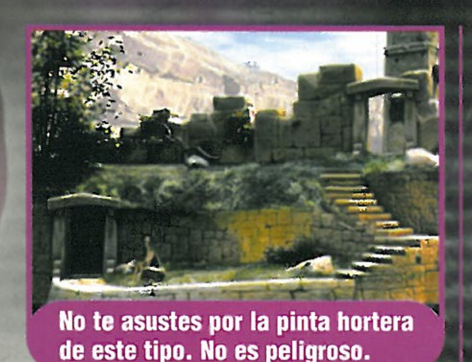
La rueda superior (la boca) debería señalar el símbolo de las ruinas. Coge la llave y ve a la estatua de las ruinas. Gira la rueda inferior hasta que señale el símbolo de la estatua del acantilado y la rueda superior el símbolo de la cabeza del volcán. Ahora ya puedes despertar al gigante.

Ve al gran árbol. Haz clic en el rostro de la estatua y usa la boca. Habla con Q'aman hasta que puedas pedirle que ayude al cangrejo de la playa. Después de la animación, ve a la estatua del acantilado y habla con Q'aman. Cuando te diga que necesita un aliciente, dale el envoltorio del caramelo.

Ve al gran árbol. Sube hasta lo alto y examina la ballesta. Baja y habla con los hombres alcornoque acerca del cañón. Te dirán que necesitan un cordel para completarlo. Ve a ver a Q'aman y toma prestado su sedal de pesca. Coge también la espina. Regresa al gran árbol y dale el sedal a los hombres alcornoque. Cuando



Los hombres alcornoque tienen un aspecto aterrador, pero son buena gente.


No te asustes por la pinta hortera de este tipo. No es peligroso.

esté lista la ballesta, úsala. Combina la cuerda con la espina en el inventario. Usa el ítem combinado con el cañón. Tira de la manecilla. Después de la animación, ve hasta la sima y habla con el alatian.

No hay otra manera de acceder al pueblo. Usa la poción "ligero como una hoja" en ti y la poción del viento en la corriente de aire para cruzar la sima.

Habla un poco más con el alatian y entra luego en el túnel. En la entrada de la ciudad hay un anciano. Habla con él y entra luego en la ciudad. Habla con la niña y la chica, a la derecha. Habla luego con el guardián del castillo. Te dirá que tienes que superar un examen. Pero primero has de escuchar las historias, así que dile que te gustaría prepararte para contestar sus preguntas. Habla con los cuatro alatianos que ya conoces: el joven, el viejo, la niña y la chica. Cada uno de ellos te cuenta una de las historias. No puedes volverlas a oír, pero podrás leerlas en el diario.

Ve a ver al guardián y sométete a sus preguntas. Entra en el castillo y habla con el cajero. Durante la animación recibirás la piedra, ahora completa. Es la segunda pieza de la llave. Después de otra animación, aparecerás en el fondo del océano. Coge la arena que hay en el acantilado. Tiene un pequeño orificio azul. Haz clic en él y usa la boca. Aparecerá un orificio grande. Entra y habla con el dragón azul. Al final te dará su ojo de piedra, la primera de las joyas que estás buscando. Aparecerás en el barco de los hombres oscuros. Habla con el hombre oscuro.

CAPÍTULO 9 SOMBRAS

Por la mañana, habla otra vez con el hombre oscuro. Te dará la tercera pieza de la piedra que estás buscando y un


Lady Alvane es muy misteriosa. Parece que lo sabe todo, pero no te cuenta nada.

mapa de la estrella en el que la entrada a la casa del guardián está marcada con una cruz.

Apareces en Marcuria. No hay nadie. Cuando vas a salir del puerto, se abre un teletransportador que te lleva de vuelta a Venice y la catedral. Habla con el padre Raúl. Ve a casa a cambiarte de ropa. Una vez en casa, Emma te dice que has de huir. Antes de que puedas hacer nada, aparece un guardia y, tras él, Gordon Halloway. Habla con él. Sea cual sea tu respuesta, Emma recibirá un disparo. Cuando Gordon esté distraído y te dé la espalda, sube rápidamente las escaleras. Te encontrarás con Zack, que te dice que no entres. Cuando Zack reciba también un disparo, métete a toda prisa en tu habitación. Abre la ventana y echa un vistazo. Salta al canal. Saldrás junto a la entrada, pero está vigilada. Usa la poción de invisibilidad. Corre luego hasta los puentes y el café Fringe. De repente, ves cómo se abre la misteriosa puerta por la que podrás teletransportarte. Aparecerás en una habitación con una mujer mayor. Parece conocerte y te dice su nombre, lady Alvane. Habla con ella. Al final, la anciana abrirá un teletransportador que te llevará a Marcuria.

CAPÍTULO 10 RENACIMIENTO

Ve al templo. No hay nadie y las puertas están cerradas. Ve al parque de la ciudad y habla con Abnaxus. Te dará la piedra Venar, con lo que ya las tendrás todas. Ve luego a ver a Westhouse.

Luego ve al Enclave y habla con Minstrum Yerin. Te enterarás de que Tobias ha sido asesinado y casi todo el mundo ha abandonado Marcuria. Pregunta a Yerin


Utiliza al cuervo para limpiar la boca del dragón que está en el techo.

acerca de la rueda oxidada que hay en la biblioteca, al lado del estanque. Ve afuera, a la entrada del enclave que está encima de la biblioteca. En el suelo hay unas oberturas circulares. Pon las piedras en los círculos. Si la piedra emite un destello es que es el sitio correcto. Haz clic en la piedra para colocarla en su sitio. Toca la flauta para llamar al cuervo y pídele que te ayude a limpiar la boca del dragón. Cógelo y ponlo en la cabeza del dragón. Cuando el dragón escupe fuego, las piedras se funden, se abre el suelo y la piedra cae al estanque que hay debajo. Ve al piso de abajo y habla con Minstrum Yerin. Pídele que desbloquee la rueda. Hazla girar para vaciar el estanque. Métete dentro y coge el disco de piedra. Sal del enclave. En la entrada de la ciudad verás que se acerca un ejército. Al final podrás abrir un teletransportador que te llevará a Stark.


¿Dónde diablos está la gente? A lo mejor April lleva demasiado tiempo sin ducharse.

CAPÍTULO 11 LA CARRERA

Apareces en la Academia. Coge la paleta de colores y úsala en tu pintura. Lady Alvane te aconsejó que te concentraras en tu pintura para poder abrir un teletransportador siempre que quisieras. Abres uno y apareces en el nido de la madre blanca, que está muriéndose. Te pide que te quedes y seas testigo del nacimiento de una nueva madre. La madre muere, desaparece y, en su lugar, se abre un huevo y un nuevo dragón blanco vuela hacia las estrellas.

Abres un teletransportador y regresas a Stark. Ve a ver a Flipper para hacerte con una identificación falsa. Habla con él y dale el mapa de la estrella.

Coge el metro hasta Metro Circle. Dirígete a la izquierda y entra en el ascensor. Cuando intentes entrar en la lanzadera, no te dejarán por tu indumentaria. Ve a la tienda que está a la izquierda y compra ropa nueva. Coge la caja de la pizza que está en la papelera. Entra de nuevo en la lanzadera. Cuando llegues al tejado, habla con el policía. Te guía hasta el edificio. Ve por la derecha y habla con Flipper. Ensé-


¡Mira! Parece el líder de los X-Men. Por fin un poco de acción.


¡Otra vez en la academia! Coge el pincel y un par de pinturas y abre el portal.


Habla con el guardia y te indicará el camino hacia el edificio.

ñale la caja de la pizza para que te deje entrar en el ascensor.

En la habitación de McAllen hay cosas muy raras. En la mesa verás anotaciones que hablan de ti y harás sonar la alarma. Cuando entra, tendrás que darle la piedra y las dos joyas. McAllen tiene las otras dos joyas que faltan y puede completar la piedra. Te lleva hasta el laboratorio. Allí abre un compartimiento y pone el disco. Después sale y deja a un mutante para que te siga y averigüe dónde se encuentra la casa del guardián. Ve a la consola y úsala para abrir una puerta. Ve hasta el saliente de la esquina inferior derecha. Pide ayuda y, en el último momento, aparecerá un rayo azul que prende fuego al mutante y éste cae del tejado. Al mismo tiempo, Cortez se materializa y aparece exactamente en el mismo sitio de donde procedía el rayo. Cuando hablas con él, aparece McAllen. Cortez empieza a luchar con él y cae del tejado. Durante su caída, suelta un rayo azul que penetra en McAllen y hace que él también caiga al vacío. A media caída, una luz azul los rodea y los dos desaparecen. Cuando retomes el control, regresa al laboratorio. Usa la consola del ordenador para abrir el compartimento y coge el disco de piedra, ya completo. Ve a ver a Flipper. Le han disparado y está agonizando. El enemigo se ha llevado el mapa de la estrella, pero Flipper ha hecho una copia y te la enseña. Has de ir a la estación del trasbordador llamada Morning Star. Cuando Flipper muera, ve a Metro Circle y entra en el ascensor. Ve a ver a la representante de la colonización, en la sala de espera, y habla con ella. Inscríbete en el pasaje de esta noche que hace parada en Morning Star.

CAPÍTULO 12 TIERRA DE SUEÑOS

Para salir del recinto, utiliza el lavabo de hombres. Usa la tarjeta de crédito en la máquina expendedora para comprar unas pastillas. Detrás del cubo de basura hay un conducto.

Usa tu moneda para abrir la rejilla. Entra y, en el panel de la izquierda, haz clic en Conducto de Servicio 1. Te arrastrarás por un nuevo túnel, en el que hay una cámara. Coge el cable. Verás acercarse a un guardia, métete de un salto en el conducto y selecciona en el panel de servicio el Conducto de Servicio 2. Mete las pastillas en la jarra de café.


Al parecer este guardia te bloquea el paso. Tendrás que buscar una alternativa.

El guardia vuelve a aparecer. Esta vez no tienes escapatoria y regresas a la sala de espera. Regresa a través del lavabo a la sala de los guardias. Verás a través de la rejilla que el guarda esté bebiendo el café. Cuando se vaya, entra en la habitación. Busca en el ordenador del rincón la celda del Guardián. Es la número 5. Coge la llave del abrigo que está en la silla.

Observa en la pantalla de seguridad los puestos de los guardias. La sala de descanso está vacía. Haz clic en la luz roja que indica al guardia de las celdas de la prisión. Selecciona "Ve a descansar" y el guardia aceptará. Ve al bloque de las celdas. Fuera de la número 5 hay un panel, quita la cubierta y usa la llave en el panel. Se abrirá la puerta y verás a Adrián, el Guardián. Habla con él y te seguirá.

Decides llevar a Adrián hasta el muelle de despegue. Entra en la sala del guardia y mira la pantalla de seguridad. Haz clic en la sala de descanso y dile al guardia que vuelva a su puesto. Cuando la lámpara de la sala de descanso esté verde, haz clic en el guardia del muelle y dile que se vaya a tomar un descanso. Ve primero a

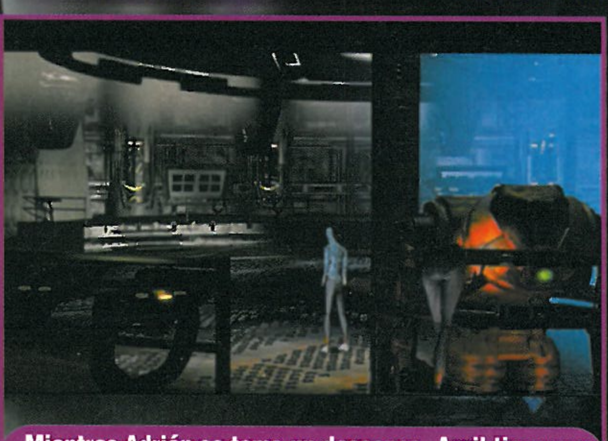


April tendrá una desagradable visión familiar. Para deshacerte de ella, utiliza el anillo.

Estos pasillos se parecen a los de Alien. Ya se sabe, las estaciones espaciales son así.

las celdas, cruza la salida de la derecha y aparecerás en el muelle. Mira a tu alrededor y verás un panel con un botón rojo. Púlsalo y accederás a la lanzadera. También tiene un panel con un botón rojo. Fíjate en el botón y verás que le falta un filtro de oxígeno. Has de ir a la zona de carga. Ve primero a la sala del guardia. Ordena al guardia de la sala de descanso que vuelva a su puesto. Luego ordena al guardia de la zona de carga que se tome un descanso. Sal y cruza la salida que indica "Pasillo izquierdo" para llegar hasta la zona de carga. Hay un montón de cajas. Acércate al ordenador de la pared del fondo y cógelo. El filtro está en la caja L-10-9. Cuando la encuentres, cogerás el filtro automáticamente.

Ve a la sala del guardia. Dile que retome su puesto y al que está en el muelle que se tome un descanso. Vuelve al muelle de despegue. Usa el filtro de oxígeno en la lanzadera para repararla. Pulsa luego el botón amarillo del panel para activarla. El capítulo acaba con una animación. Viajarás por el espacio hasta la tierra del Guardián.



Mientras Adrián se toma un descanso, April tiene que realizar el trabajo sucio.

CAPÍTULO 13 THE LONGEST JOURNEY

Adrián ha desaparecido y apareces en el desierto tu solo. Camina hacia la torre y verás acercarse al caos. Necesitas algo muy potente para evitarlo. Combina en el inventario la poción del vendaje mágico y el talismán. Usa el ítem en el caos y lo atraparás en tu talismán.

Un poco más lejos te encontrarás en una sima. En el otro lado de la sima encontrarás una forma de salir. A continuación serás víctima de una ilusión. Te ves de niña, con tu padre. Habla con él y, cuando te diga que nunca te ha querido, enséñale tu anillo. Al final le perdonarás por lo que te ha hecho. Desaparece la ilusión y puedes seguir avanzando.

Cuando llegues a la torre, verás un precipicio cubierto de niebla que la rodea y te impide alcanzarla. Toca la flauta para llamar al cuervo. Habla con él, cógelo, ponlo en la niebla y dile que la examine. El cuervo regresa y te dice que no hay absolutamente nada. Cógelo y ponlo en la torre. Te



El combate entre Adrián y Gordon es de lo más interesante.

dirá que ha encontrado un pozo. Vuelve a poner al cuervo en la torre y dile que coja un poco de agua mágica. Con algo de agua en su pico, ponlo en el precipicio para que haga un puente sobre el mismo. Cruza el puente y ve al pozo del centro. Usa el disco de piedra en él. Aparece una mano. Cuando intentas cogerla, no ocurre nada. No puedes abrir la torre. Aparece por detrás otra mano. Adrián ha vuelto y su mano abre la torre. Aparecéis los dos en la torre sin daros cuenta de que hay alguien más por debajo. Entras en un vestíbulo muy grande y hablas con Adrián. Te dice que vayas al otro lado y empieces tu servicio. Lo haces pero no ocurre nada. Quizá no seas tú el próximo Guardián.



¡Dios mío, es enorme! El talismán se ocupará de reducirla a la nada.

En ese justo momento, entra Gordon y te dice que él es el próximo Guardián y que te releva.

Adrián no puede permitirlo y empiezan a pelearse. Usa tu talismán en Gordon y dejarás libre al caos. Gordon había nacido para ser el nuevo Guardián, pero fue raptado de niño y dividido en dos partes. Una parte fue convertida en el caos y la otra en Gordon Halloway. Ahora las dos partes se han unido y reaparece el verdadero Gordon, el que debía ser el nuevo Guardián. April vuelve a su mundo en una rosa mágica refulgente.



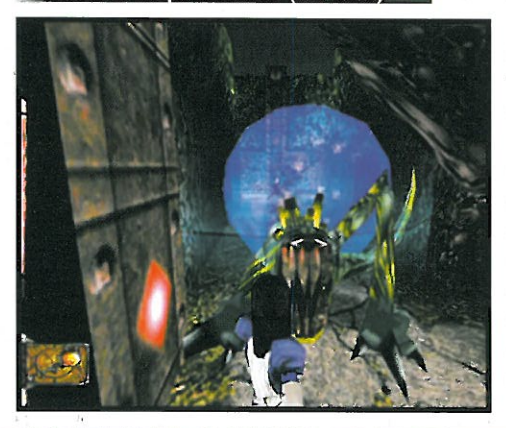
Ejem, estoy un poco perdido. ¿Por dónde se sale de este desierto?

Seguro que odias a ese rematado imbécil que te explicó que lo que pasa con Bruce Willis en *El sexto sentido* es que en realidad está muerto. Bueno, pues eso, que si no quieres que te estropeemos la sorpresa dejes ahora mismo de leer.

AMERICAN McGEE'S ALICE

Activa la consola de comandos en el menú de opciones del juego. Durante el juego, abre la consola e introduce cualquiera de los siguientes trucos:

god
Invulnerabilidad
wuss
Obtienes todas las armas
health #
Energía (# = número hasta un máximo de 100)
notarget
Invisibilidad
noclip
Podrás atravesar paredes y objetos
give all
Obtienes todas las armas y municiones
map (nombre)
Pasas al mapa indicado (ver lista)



Nombres de los mapas:
centipede1, centipede2, facade, fortress1, fortress2, funhouse, garden1, garden2, garden3, garden4, grounds1, grounds2, gvillage, hedge1, hedge2, hedge3, jlair1, jlair2, keep, pandemonium, potears1, potears2, potears3, qlair, rchess, skool1, skool2, tower1, tower2, tower3, utemple, wchess1, wchess2, wforest

Consejos:
El dado del demonio es muy útil en los enfrentamientos con varios enemigos a la vez. Sin embargo, ten en cuenta que cuando sólo quede un enemigo el dado se volverá contra ti, por lo que recurre al cuchillo para matarlo. Tendrás que llevar a cabo largas secuencias de saltos en determinadas partes del juego. Guarda la partida con la opción QuickSave siempre que puedas o acabarás harto de repetir la secuencia una y otra vez. Para resolver la secuencia de las tres primeras palancas agudiza el oído. Se trata de repetir los sonidos que escuches.

SCREAMER 4x4

Pulsa Mayúsculas en el menú principal. Aparecerá una ventana en la que podrás introducir los siguientes códigos:



ALLTROPHIES
Acceso a todos los trofeos
ALLTIRES
Todos los neumáticos
ALLRDIFFERS
Todos los diferenciales traseros
ALLFDIFFERS
Todos los diferenciales delanteros
ALLENGINES
Todos los motores
RABACAR
Camión Raba
BIGFOOT
Camión Toyota Hilux Bigfoot
ALLCARS
Todos los vehículos



MOTOCROSS MANIA

Introduce en el menú profile cualquiera de los siguientes códigos en lugar de tu nombre:

Mad Dog
Todas las piruetas
Beef Cake
Todos los circuitos
Uncle Bill
Obtienes un montón de dinero
Vera Champ
Te clasificas siempre

Sólo se puede jugar con uno de los trucos en cada momento, ya que es el nombre del piloto que escoges (no puedes usar dos pilotos a la vez, vaya).

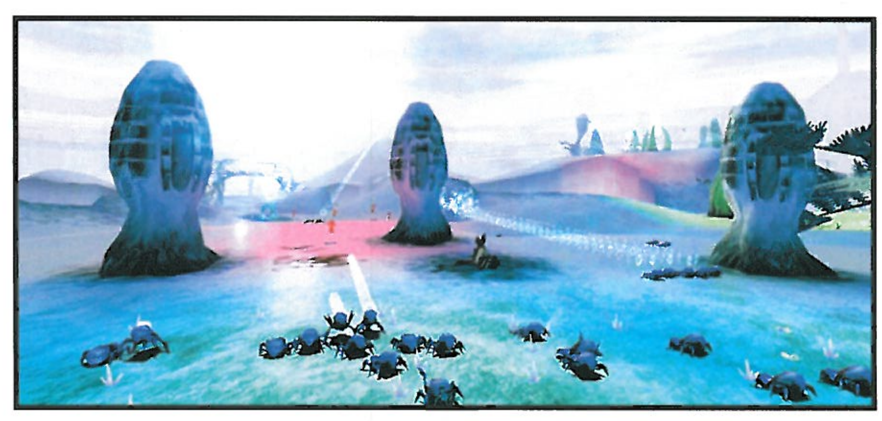
AIRLINE TYCOON

Durante el juego, introduce uno de los siguientes códigos:

Atmissall
Seleccionar nivel
Winning
Pasar de nivel
donaldtrump
Dinero extra
mentat
Activa todos los ayudantes
showall
Todos los vuelos visibles
expander
Expande el aeropuerto
nodebts
Elimina las deudas
Thinkpad
Libreta



SACRIFICE



Durante el juego, pulsa Ctrl. + Mayúsculas + º. Se abrirá una pequeña caja de texto en la parte inferior izquierda de la pantalla donde podrás introducir cualquiera de los siguientes códigos (para que salga el símbolo "@", pulsa mayúsculas + 2):



@ bythepowerofgrayskull	Obtienes toda la energía
@ ihavethepower	Obtienes todo el maná
@ yourbulletscannotharmme	Invencibilidad
@ dontfearthereaper	Obtienes 32 almas
@ castratetheheathens	El mago conseguirá espíritus rojos
@ timeisonmyside	Elimina el límite de tiempo de los hechizos
@ aplethoraof [nombre del monstruo]	Obtienes los 4 monstruos que indiques
@ alliwantforxmasisa [nombre del monstruo]	Obtienes el monstruo que indiques
@ gimmegimmegimme [nombre]	Obtienes el hechizo que pongas en el campo
@ ragebuilding	Pasas automáticamente al nivel 9

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX



Todas las motos
En la pantalla de selección de motos del modo pro quest, pulsa los cursores arriba, izquierda, arriba, abajo, arriba, derecha, izquierda, derecha y Modifiers Airs y accederás a todas las motos. Nota: tendrás que volver a introducir este código cada vez que selecciones una moto nueva.

Todos los estilos
En la pantalla de selección de estilo del modo pro quest, pulsa los cursores izquierda, arriba, derecha, abajo, izquierda, abajo, derecha, arriba, izquierda y Modifier Airs y accederás a todos los estilos. Nota: tendrás que volver a introducir este código cada vez que selecciones una moto nueva.

Para acceder a las siguientes opciones en la pantalla de trucos deberás completar el juego con el corredor indicado.

Tortazos	Corredor: Leigh Ramsdell
Accidentes en grupo	Corredor: Kenan Harkin
Perspectiva en primera persona	Corredor: Mike Laird
Corredor fantasma	Corredor: Joey Gracia
Modo de suspensión de las motos	Corredor: Chad Kagy
Modo de visión nocturna	Corredor: Shaun Butler
Gruñidos	Corredor: Tim Mirra
Modo exorcista	Corredor: Troy McMurray

4 x 4 EVOLUTION

Dinero oculto
En la pista Farm Road, ve debajo del puente del tren y en medio del estanque encontrarás 1.500 dólares.
En la pista Restricted Area, ve todo recto cuando pases por la puerta 5. Al cabo de un tiempo llegarás hasta un hangar con un avión dentro. En una esquina del hangar encontrarás un arcón con dinero.
En la pista Laguna del Sol, a la derecha, cerca de la orilla, hay una pequeña isla. En lo alto de la lista hay un arcón con dinero.
Entre los puntos de control 6 y 7 de la pista Black Gold hay una zona vallada que contiene otra caja con dinero. Hay un camión de gasolina en las inmediaciones.
Al principio de la pista Treasure Bay, ve hasta el petrolero atracado a la derecha y conduce por el agua. Encontrarás un arcón en el casco con 666 dólares.
En la pista Truck Stop 101, ve a la autopista "oculta" y conduce por la parte derecha de la carretera. Al final encontrarás un arcón con dinero.



COLIN McRAE RALLY 2.0

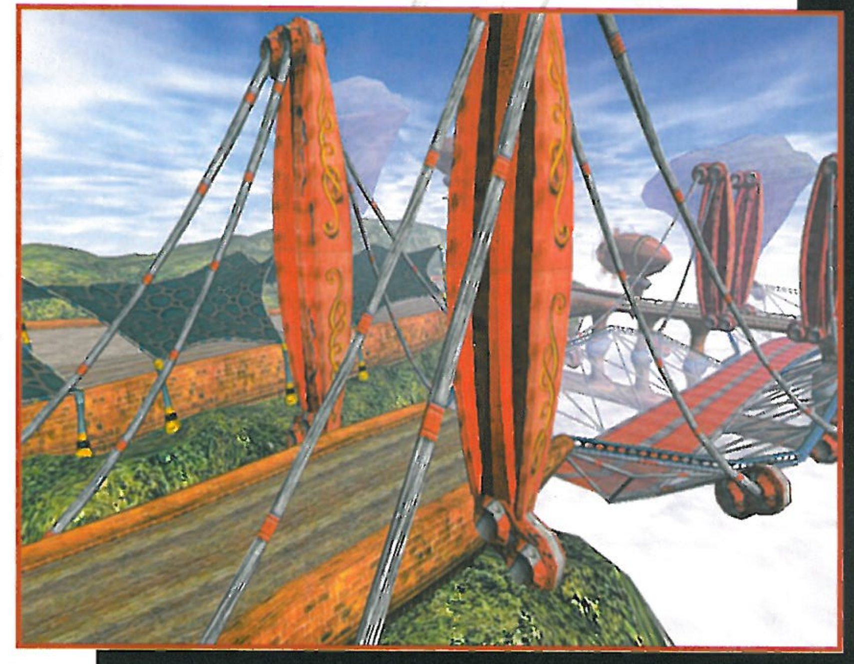
Antes de iniciar la partida, crea un perfil de conductor nuevo, introduce un nombre de etiqueta y en lugar del nombre del conductor, introduce uno de los siguientes códigos:

allthebuttons	Obtienes todos los coches
greatnews	Obtienes todos los circuitos
minime	Obtienes el Mini Cooper S

CARRERAS INVEROSÍMILES

Synaptic Soup presenta Crazy Car Championship

Crazy Car Championship, el primer trabajo de Synaptic Soup, fundada por el equipo que desarrolló *Evolva*, será un juego de carreras futurista pensado para jugar en Internet. En él los jugadores construyen vehículos híbridos a partir de los materiales más inverosímiles y compiten en circuitos imposibles a través de islas flotantes. Los autores del juego lo describen como una mezcla de Julio Verne, Flash Gordon y *Los Locos de Cannon Ball*.
El juego utiliza un motor propio llamado Cipher que permite unos gráficos suntuosos, una elevada frecuencia de imágenes por segundo y partidas ultrarrápidas en LAN e Internet. Todo un festín de carreras frenéticas sin límite alguno cuyo objetivo es impactar al jugador.

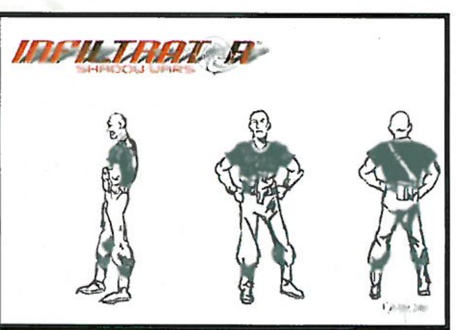


Atención a este juego, porque dará que hablar.

ESPIONAJE INDUSTRIAL

Infiltrator, rol on line sofisticado

El estudio de Los Ángeles Orbital Fog Productions ha lanzado la web oficial de un nuevo juego de rol *on line* y acción basado en el espionaje del futuro. *Infiltrator: Shadow Wars* se desarrolla en un futuro no muy lejano, en el que la guerra ha evolucionado de los actuales conflictos entre países al espionaje y el asesinato entre poderosas multinacionales. En el juego encarnarás a un agente que deberá probar su valía a través de una serie de misiones. Tras las pruebas iniciales y dependiendo de cómo te las hayas apañado, te contratará una de las cuatro multinacionales en liza. Puedes ir ascendiendo de rango dentro de la multinacional hasta ser nombrado el jefe de un grupo de agentes o venderte al mejor postor como mercenario independiente. Infiltrator no tiene todavía editor oficial ni fecha de lanzamiento.



La idea de guerras secretas entre multinacionales de *Infiltrator* no es tan descabellada.

EL PODER DE LA ARMADA

Aces High incorpora la guerra naval



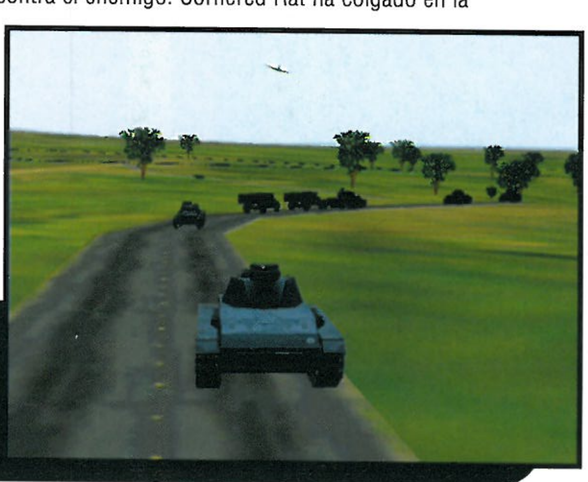
Los gráficos del juego alcanzan resoluciones de 1.600 x 1.200.

HiTech Creations ha colgado la nueva versión 1.054 de *Aces High* en su web oficial (www.hitechcreations.com). *Aces High* es un simulador de combate *on line* ambientado en la Segunda Guerra Mundial muy conocido aquí, en España. La novedad es que ahora podrás controlar, además de aviones y vehículos terrestres, armadas enteras compuestas de portaaviones, cruceros y escoltas, y ponerte al mando de los cañones de defensa antiaérea o bombardeo de que disponen los barcos. También podrás pilotar tres nuevos aviones, F6F-5 Hellcat, TBM-3 Avenger y Seafire Mk IIC, y controlar el barco Elco 80'PT.

POR TIERRA, MAR Y AIRE

World War II Online nos trae la guerra total

World War II Online es el ambicioso simulador *on line* masivo de Cornered Rat Software Studios, un desarrollador norteamericano que aspira a crear un mundo persistente multijugador en el que los jugadores combatirán por tierra, mar y aire en batallas inspiradas en la Segunda Guerra Mundial. El juego soportará hasta 1.000 jugadores por escenario. Podrás dirigir naves de guerra, pilotar tanques y aviones de combate y hasta dirigir la infantería de marines. El juego ofrecerá una experiencia de combate total que exigirá la interacción y la organización de las tres fuerzas militares si quieres ganar territorio o lanzar ataques sincronizados contra el enemigo. Cornered Rat ha colgado en la web oficial del juego (www.wwiionline.com) una beta abierta del primer teatro de operaciones, *Blitzkrieg: 1940*. *World War II Online* saldrá a la venta en Estados Unidos a mediados de año.



Prepárate para revivir las grandes batallas de la Segunda Guerra Mundial, *on line* y con cientos de jugadores.

REINOS ON LINE

Se acerca Dark Age of Camelot



¿Existió el rey Arturo o no? Este juego tampoco parece saberlo.

El estudio norteamericano Mythic Entertainment prepara *Dark Age of Camelot*, un nuevo juego de rol *on line* fantástico. Tras la muerte del mítico rey Arturo, los reinos de Albión, Hibernia y Midgard se enzarzan en una guerra por el poder que antes ejercía el rey desde Camelot. Cada reino será un mundo en sí mismo y el jugador tendrá que aliarse con los demás jugadores que pertenezcan al suyo para luchar contra los reinos enemigos. Además, los jugadores deberán hacer frente a los monstruos que controlará la IA del juego. *Dark Age of Camelot* utilizará el motor 3D NetImmerse, el mismo en el que se basó *Prince of Persia 3D*. El juego podría ver la luz este año.



El juego continúa

Por Hastaj_boss

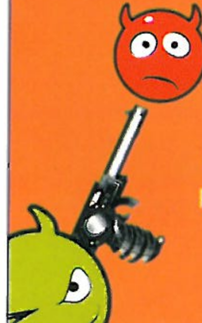
Desde nuestra última columna ya han caído muchos frags y los diablillos se multiplican sin cesar. Ha corrido la voz y ya somos más de 30.000 los que fragueamos en HastajuegO.

Desde nuestra última columna ya han caído muchos frags y los diablillos se multiplican sin cesar. Ha corrido la voz y ya somos más de 30.000 los que fragueamos en HastajuegO.

Ya hemos pasado la temible cuesta de enero y febrero promete ser un gran mes. Empezamos muy fuerte, con Game Live PC en una noche temática sobre "mods" que tendrá lugar el 2/2/01 y que contará. Entre su CD y el nuestro, ponemos a vuestra disposición la mejor colección de mods que se haya visto. Ese día vamos a estar todos en HastajuegO, desde Boss hasta Dess_fazz (si se digna a aparecer), además de algunos de los colaboradores habituales de Game Live PC. Y tendremos regalos cortesía de Havas Interactive.

Febrero va a ser también un mes Unreal Tournament, tanto en su versión demo (para aquellos que todavía no tengan la completa) como en esta última para los auténticos adictos a las emociones fuertes. Demuestra lo bueno que eres y enfréntate a los mejores para conseguir uno de nuestros regalos. Polos, hardware, software y alguna que otra sorpresa esperan sólo a los mejores. Nuestra querida Hastaj_Alita, se muere de ganas de jugar con vosotros, no defraudéis nunca a una dama e intentadla fraguear de la forma más galante,... así puede que incluso se deje ganar!

Además el 8/02, Locos del Volante en HastajuegO con la gente de Maxituning, Midtown Madness 2 y 3 Sidewinder Precision Wheel de Microsoft como regalo estrella. ¡Un auténtico lujazo!



Tras unas noches tan estresantes, disfruta de las salas fun y clásica de www.hastajuego.com Y esto es sólo el principio,... agárrate!

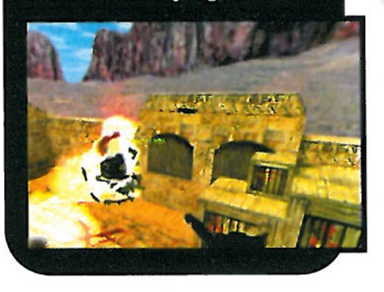
Todo sobre el juego *on line*

NUEVO PORTAL DE JUEGOS ON LINE

Hastajuego.com aspira a ser el mayor portal de España

Hastajuego.com, el nuevo portal de juegos, ya es una realidad. Se ha concebido como una plataforma gratuita dedicada al juego *on line*, tanto para jugadores experimentados como para los casuales que busquen un rato de entretenimiento y diversión. Además de salas dedicadas a los últimos lanzamientos existen salas para juegos clásicos como las damas o el ajedrez. Este portal también ofrece noticias y novedades sobre el mundo de los videojuegos, permite la descarga gratuita de demos y betas de juegos y la comunicación por chat. Se incluyen también otras secciones como trucos, parches, avances de juegos y hasta un servicio de correo electrónico gratuito. Pero lo más destacable es la sección Tribus, donde los jugadores podrán crear clanes o grupos y disponer de foros, zonas de diálogo, calendarios, personalizar la interfaz, etc. El día 2 de febrero parte del equipo de *Game Live* estaremos presentes en la noche temática de hastajuego.com dedicada a los *mod*. Las estrellas serán *Counter-Strike (v1.0)* y *Team Fortress*, para los cuales hastajuego.com contará ese día con 27 y 8 servidores respectivamente. Podrás participar en partidas multijugador, comentar qué te parece nuestra revista y medirte con nosotros. Y no te preocupes si te machacamos, tenemos preparados algunos regalos para consolarte.

¿Qué, te hace una partidita a *Counter-Strike*? Nos vemos el día 2 en Hastajuego.com.



NUEVO PARCHE PARA LA PRISIÓN

Dinamic mejora las conexiones

Los cambios más importantes de la nueva actualización de *La Prisión* son la incorporación de un pastor para guiar las almas de los presos y los resultados de la fase final de testeo en las prisiones de prueba, que ha permitido mejorar la fragmentación y encriptación de los paquetes del juego. Hasta ahora, los usuarios con firewall, proxy o router han podido conectarse a las prisiones de prueba sin problemas. El parche mejora la conexión aún más, ya que permite la selección del puerto UDP que el jugador quiera para la comunicación del juego.
El parche resuelve también otros fallos generales, como la duplicación de objetos y dinero en los casos graves de lag, así como los cuelgues que sufrían los jugadores cuando realizaban trueques o hablaban en un chat privado.

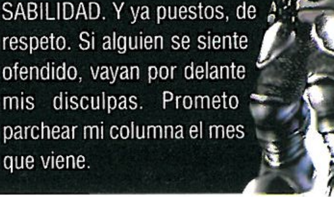
***La Prisión* mejora a golpe de parches.**



Por S. Sánchez

Bendita Internet, tú que nos has traído el ocio a casa. Tú que nos has acercado los últimos *drivers* que permiten conseguir ese *frame* por segundo de más. ¡Y los parches! Parches por doquier que recorren tus vías. Parches para juegos. Parches para *drivers*. Parches para parches. ¿Qué haríamos sin ellos?

Pues yo os lo diré. Para empezar, seguro que hasta Windows nos parecería más estable sin parches. ¿Es que acaso vamos a quedarnos indiferentes ante la prepotencia de la industria del videojuego? Los primeros parches que descargamos mejoraban aspectos determinados del juego y nos parecieron muy bien. Pero con el tiempo, parchear los juegos se convirtió en una práctica tan habitual que cuando jugabas con alguien por Internet ya no le preguntabas si tenía un título determinado, sino si tenía la versión 7.0 o la 8.5.
Gracias a los benditos parches, cada vez son más las compañías que se permiten editar juegos a medio hacer. "Ya los parchearemos luego", nos dicen, "lo que importa no son los pasos intermedios, sino el resultado final". Somos tan ingenuos que ya hasta nos parece normal. Compramos juegos sabiendo que vamos a tener que descargar parches en cuestión de semanas porque lo que pagamos a precio de producto acabado no es más que, siendo generosos, un esbozo a medias jugable.
¿De quién es la culpa? ¿De los programadores por no ser capaces de adaptarse a los calendarios previstos para acabar sus juegos? ¿De los distribuidores por exigir que un juego se edite cuando todavía no cumple los mínimos exigibles? ¿O quizás de los jugadores, que nos consumimos de impaciencia y no dejamos de reclamar que tal o cual juego aparezca ya, no importa en qué estado? Más que identificar culpables, yo prefiero recetarles a unos y otros una buena dosis de un fármaco nuevo que se llama RESPONSABILIDAD. Y ya puestos, de respeto. Si alguien se siente ofendido, vayan por delante mis disculpas. Prometo parchear mi columna el mes que viene.



PLANETA MOD

Una galaxia que se expande en el universo de los juegos de acción

Los mod han existido desde siempre, pero por algún motivo están actualmente en boca de todo el mundo. Sobre todo los basados en juegos de acción. Sería difícil decir si *Quake 3*, *Half-Life* o *Unreal Tournament* serían lo que son si no existieran sus mod.



Los *mod* son, simplemente, variantes que modifican un juego. Cualquiera que sepa programar puede introducir retoques en su código y hacer que el juego cambie. Aunque la mayoría de los *mod* existentes apenas difieren del juego original, en los últimos años han empezado a aparecer algunos (sobre todo los basados en títulos de acción) capaces de eclipsar al juego del que han tomado el motor. Sin duda, los de *Quake 3: Arena*, *Half-Life* y *Unreal Tournament* son los que más fuerte están pegando.

Modificaciones las hay para todos los gustos. Las más sencillas cambian detalles como las armas o el aspecto de los personajes. En tal caso suelen ser archivos que se descomprimen manualmente en los directorios del juego indicados. Los *mod* más complejos son autoinstalables. Lo único que se debe tener en cuenta es que no funcionan con cualquier versión del juego, sino sólo con algunas de ellas.

La mayoría de estas modificaciones son entre curiosas y del todo extravagantes, como los *mod* que nos permiten jugar partidos de fútbol en *Starcraft*, ponerle las caras de Gore y Bush a los personajes de *Quake 3 Arena* o alguno tan impensable como el *UTetris* para *Unreal Tournament*, que te permite jugar al puzzle informático por excelencia con la interfaz de *Unreal*.


Los primeros pasos en *Counter-Strike* suelen ser traumáticos: sólo tenemos una pistola.

Sus cuatro modalidades de juego y su insólita velocidad lo convierten en uno de los mejores *Tetris* que hemos visto y en la alternativa ideal para esas tardes en que empezamos a saturarnos de la violencia supersónica y continuas descargas de adrenalina que nos ofrece *UT*. Las propias compañías de desarrollo han alimentado en ocasiones esta auténtica fiebre de variaciones a cuál más rara, pero los *mod* son un fenómeno más bien espontáneo cuya historia va estrechamente ligada a la de Internet y las partidas multijugador.

La mayoría de los mod son curiosidades, cuando no extravagancias


No se trata de ninguna broma. ¡Jugar a *Tetris* en *Unreal Tournament* es posible!

Historias de la Red

Con el tiempo, el juego en red se ha convertido en algo de lo más cotidiano. Muy pocos títulos de acción pueden permitirse hoy en día salir al mercado sin un buen surtido de opciones de Internet, incluso un juego del calibre de *SWAT 3* no gozó en su día del prestigio merecido porque le faltaba algo tan vital para un *shooter* como puede ser la posibilidad de jugar con otras personas. Pero créeme si te digo que hubo un tiempo en que ni siquiera los *guiris* usaban Internet como plataforma de juegos. No hace tanto que una minoría selecta se dedicaba a una práctica socialmente aceptada como legítima: las partidas en red caseras. Con el ordenador bajo el brazo y unas rudimentarias tarjetas de red, grupos de amigos se reunían para disfrutar del revolucionario *Quake*. Parece ser que los videojuegos, además de impedir que los jóvenes lean libros y adquieran una sólida cultura, sí que enseñan algo, aunque sean nociones rudimentarias de programación. Al talento de aficionados inquietos debemos modificaciones tan prestigiosas como *Team Fortress*. Este

COUNTER STRIKE: guía de uso



La supervivencia en *Counter-Strike* es cuestión de habilidad, sentido común y capacidad para aprender de tus errores.

Como primer consejo, recuerda que el ruido es un factor fundamental. La mayoría de jugadores no paran de correr de un lado para otro y eso delata su presencia. Igual de letales pueden resultar las puertas, ventanas, charcos, escaleras y conductos de ventilación, y no porque muerdan, sino porque pueden indicar al enemigo dónde nos encontramos.

Los jugadores más hábiles pueden conseguir que el ruido se convierta en un precioso aliado. Abrir una puerta desde uno de los lados y apartarse puede hacer que alguien se descubra o dispare antes de tiempo quedándose indefenso. Siempre que sea posible se debería usar el chaleco y el casco kevlar. En un juego en que un disparo puede matarnos, un poco de protección es imprescindible.

También deberías tener en cuenta el retroceso de las armas. Con las automáticas es recomendable efectuar ráfagas cortas o disparos solitarios.

Por último y aunque parezca obvio, explora hasta el último rincón del mapa para conocer los mejores rincones para observar los acontecimientos y poder tomar una decisión sin que las balas silben a tu alrededor.



Arabia Saudita es uno de los escenarios más exóticos de *Strike Force*.

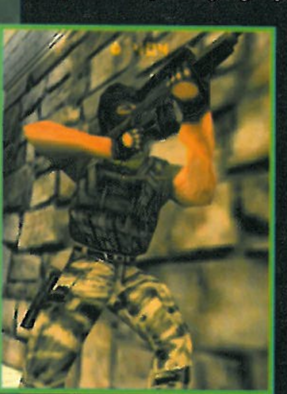
mod que permitía jugar a *Quake* en equipo, con los jugadores asumiendo el rol que más les gustase, llegó a ocupar en su momento el 40% de los servidores dedicados a partidas de *Quake*. Lo había desarrollado un grupo de amigos con base en Australia y fue tal el éxito conseguido que sus autores pudieron fundar su propia compañía, Team Fortress Software. El destino quiso que dos años más tarde de su creación, en 1998, los jóvenes de TF Software fueran contratados por Valve Software para crear una adaptación de *Team Fortress* para *Half-Life*. En la actualidad, TF Software ya forma parte de la plantilla de Valve y está trabajando en el que se prevé como el próximo gran éxito del género: *Team Fortress 2*.

El éxito de *Team Fortress* hizo que las compañías de desarrollo se diesen cuenta de que los gustos de los jugadores empezaban a cambiar. La acción pura empezaba a perder popularidad en beneficio de juegos con un fuerte componente estratégico. Con la llegada de *Rainbow Six*, los jugadores descubrieron el placer de los juegos de acción realista y muy táctica. Lo único que

Principales mod de Half-Life

COUNTER-STRIKE

El primero en todas las listas. El *mod* por excelencia. Imitado por muchos e igualado por pocos. Su secreto es que parte de una fórmula muy sencilla pero muy rica en opciones estratégicas. Gracias a su instinto para el tipo de juego que puede funcionar en la Red, el grupo de programadores aficionados que trabajó en este mod ha conseguido reconocimiento mundial y algo todavía mejor: la posibilidad de vivir de lo que más les gusta. En Estados Unidos, *Counter-Strike* ha pasado de ser un simple *mod* amateur a convertirse en un juego de venta al público. Lo encontrarás en el CD de Hastajuego.com que incluye la revista.

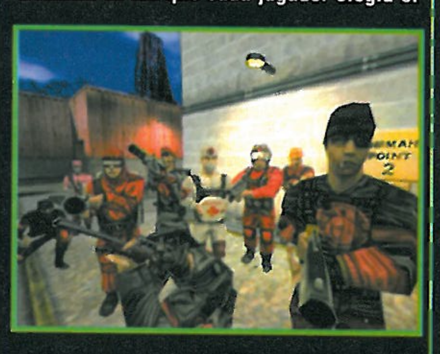


Página oficial: www.counter-strike.net
Tamaño: 82,3 MB



TEAM FORTRESS CLASSIC

¿Quién iba a decir que la versión para *Half-Life* de *Team Fortress* iba a superar el enorme éxito del original? Pues sí, la fórmula de enfrentar a dos equipos de especialistas en los que cada jugador elegía el tipo de personaje que mejor se adaptaba a sus características funcionó mejor en el universo de Valve que en el de id Software. Aquí los exploradores corren y los francotiradores esperan. Ideal si eres disciplinado y disfrutas jugando en equipo.



Página oficial: www.teamfortressclassic.com
Tamaño: 26,2 MB



FIRE ARMS

Un *mod* que sigue la estela de realismo extremado de *Counter-Strike* pero sin un argumento basado en la lucha antiterrorista. Aquí dos fuerzas de iguales características pero distinto color se enfrentan en el campo de batalla virtual. Se trata de salvar el pellejo, acumular experiencia y conseguir ascensos. Subir de rango nos permitirá adquirir nuevas habilidades, como recargar las armas más deprisa o causar el doble de daños. En niveles superiores podremos dar órdenes al resto del equipo o practicar los primeros auxilios. Lo encontrarás en el CD 1.

Página oficial: www.firearmsmod.com
Tamaño: 51 MB



WAR IN EUROPE

Aunque todavía no goza del éxito que se merece, estamos seguros que pronto se hablará bastante de él. Lo que hace exactamente es convertir *Half-Life* en un juego de acción ambientando en la Segunda Guerra Mundial. Es realmente espectacular probar escenarios como el del asalto a un bunker alemán en la playa. Se puede jugar tanto con los aliados como con los alemanes y tanto los uniformes como el armamento son extraordinariamente realistas. Parece ser que este mod podría tener una adaptación para el próximo *Team Fortress 2*.

Página oficial: www.warineurope.de
Tamaño: 31,4 MB



Estética medieval y hábitos de gladiador tecnológico. Así son los nuevos personajes de *Team Arena*.

Cuando este armatoste empieza a girar más vale no cruzarse en su camino.

le faltaba al título de Red Storm era la jugabilidad *on line* de los grandes *shooter*. De esa necesidad salió otro gran *mod*, precursor de lo que más tarde sería *Counter-Strike*, el titulado *Action Quake*.

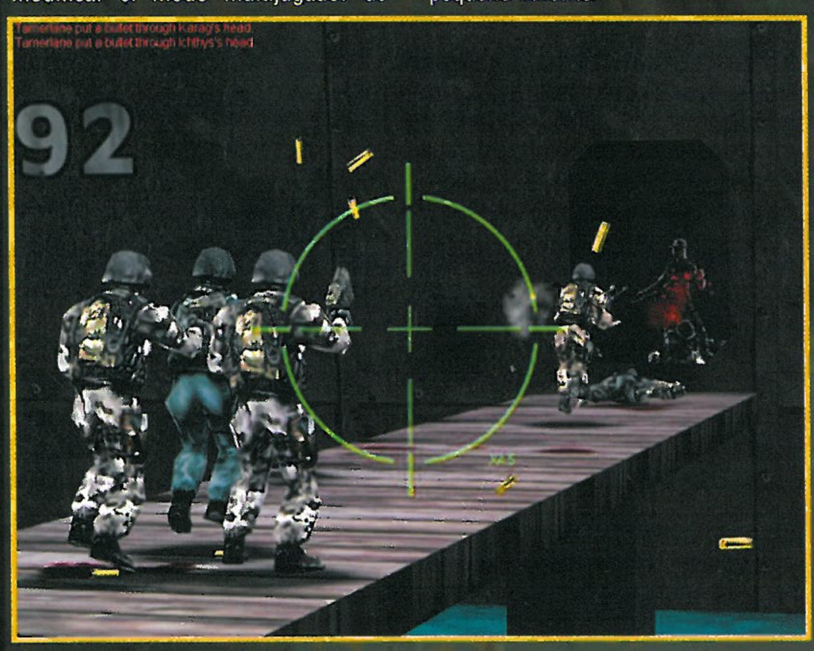
Con *Quake II* como base, este *mod* añadía armas conocidas y una física mucho menos fantasiosa que la del juego original: tanto un disparo certero como una caída inoportuna podían acabar con nosotros.

Paso al rey

De todos los *mod* editados hasta el momento hay uno que tiene números para ser considerado el mejor hasta el momento: *Counter-Strike*, modificación de *Half-Life*. Es uno de los pocos que ha pasado de simple curiosidad para internautas inquietos a juego de distribución mundial y extraordinario éxito. Lo que hace *Counter-Strike* es modificar el modo multijugador de *Half-Life*, convirtiéndolo en un *shooter* táctico de depurado realismo en el que fuerzas especiales de seguridad se enfrentan a un grupo terrorista. Las acciones básicas a realizar abarcan todos los aspectos de la lucha antiterrorista, desde rescatar rehenes a desactivar bombas o escapar de lugares infestados de enemigos. El funcionamiento del juego es sencillo, pero ello no implica que sea fácil, al contrario. *Counter-Strike* tiene una curva de aprendizaje razonable, pero bastante pronunciada, que hace que las primeras partidas suelan convertirse en un pequeño infierno.

Team Arena ha sido la reacción de id Software ante el enorme éxito de Counter-Strike

Como ocurre con la mayoría de los *mod*, su instalación no modifica el juego original. Para jugar a *Counter-Strike* primero hay que entrar en *Half-Life* y luego dirigirse a la ventana de juego personalizado para activar el *mod*. El siguiente paso es elegir el bando del que quieres formar parte o dejar que el ordenador te lo asigne automáticamente, con lo que te unirás al equipo con menos miembros. El armamento del que dispones al empezar la partida consiste en una pistola H&K USP calibre 45 y un cuchillo. Si quieres mejorar tu capacidad de destrucción (más vale que sepas que ir armado así es como salir a la calle sin tarjeta de crédito la semana de compras navideñas), vas a necesitar dinero. Si formas parte del bando antiterrorista, puedes conseguirlo rescatando rehenes o desactivando bombas, y si militas en el bando contrario, puedes hacerte rico evitan-



Siempre que sea posible hay que apoyar los asaltos con un francotirador.



Las granadas suelen ser una forma eficaz de despejar el camino sin malgastar munición.

Casi todos los juegos de acción permiten configurar los personajes. Los *mod* son una herramienta excelente para ello.

do, por ejemplo, que una bomba sea desactivada a tiempo. Un elemento original del juego es que el dinero no sólo se gana, también se puede perder si cometes "errores" tan poco recomendables como cargarte a un rehén (juegues con el bando que juegues) o disparar a un miembro de tu equipo. Con el dinero que consigas podrás comprar cualquiera de las 23 armas disponibles o accesorios tan útiles como chalecos antibalas, cargadores o granadas de todo tipo.

Counter-Strike tiene muchos más detalles de los que se perciben a simple vista. Para empezar, el sonido tiene una importancia extraordinaria en el desarrollo del juego. Las puertas hacen ruido cuando las abres, las escaleras, el agua o los ascensores pueden delatar nuestra presencia. Es importante tener en cuenta que algunas armas pueden atravesar puertas y paredes, con lo que es más que probable que un jugador ruidoso fracase una y otra vez en *Counter-Strike* sin que ni siquiera le dé tiempo de saber por qué.

Un motivo más de entretenimiento en *Counter-Strike* son los llamados *huevos de pascua*, una serie de detalles graciosos que los programadores han ido dejando en la mayoría de los escenarios. Suelen consistir en alguna imagen curiosa con la firma del crea-



No son clones escapados del hospital, sino un grupo de rehenes a los que estamos escoltando.

Principales mod de Quake 3 Arena

QUAKE 3: TEAM ARENA

Aunque no lo parezca, *Team Arena* es una modificación de *Q3A*. Las críticas que había recibido el buque insignia de id Software se centraban en lo limitado de las opciones de juego en equipo, sobre todo en comparación con *Unreal Tournament*. La respuesta ha sido *Quake 3: Team Arena*, que añade cinco modos de juego, cuatro para el juego en equipo y uno para deathmatch. También incluye cinco armas nuevas y cuatro power-up, así como la posibilidad de dar órdenes. Puedes encontrar la demo en nuestro número anterior.



Página oficial: www.quake3world.com
Tamaño: 127 MB

ROCKET ARENA

Durante mucho tiempo ha sido el mod principal de *Quake 3: Arena*, ya que resume estupendamente el espíritu competitivo que ha hecho de *Quake* todo un mito. Las partidas son individuales o por equipos y empiezan con todos los jugadores armados hasta los dientes. No existen nuevas armas que puedas ir recogiendo en el escenario; se trata de arrasarlo todo con lo puesto. El vencedor se queda y entra el siguiente participante. Los perdedores pueden quedarse a mirar y esperar su turno.



Página oficial: www.planetquake.com/servers/arena/
Tamaño: 60 MB

JAILBREAK

Este *mod* está teniendo mucho éxito, pero no parece que vaya a mantenerse en lo alto mucho tiempo. Aun así, su sencilla fórmula está cuajando entre los aficionados. Se enfrentan dos equipos, el rojo y el azul. Cuando alguien es eliminado, aparece en la base enemiga y allí deberá quedarse hasta que consiga escapar o sea rescatado por sus compañeros. Cuando el equipo al completo es encarcelado se produce una ejecución masiva y la partida puede empezar de nuevo. Lo encontrarás en el CD 1.



Página oficial: http://q3jb.teamreaction.com
Tamaño: 63 MB

QUAKE 3 FORTRESS

Alta traición: los creadores de *Team Fortress* se pasaron al enemigo y firmaron un contrato con Valve Software para que a las ampliaciones de *Half-Life* no les faltase un buen surtido de opciones en equipo. Los creadores de *Team Fortress* para *Quake* se unieron a la gente de Valve para aportar sus conocimientos en las extensiones de *Half-Life*. Eso no significa que *Q3A* no tenga su versión de *Team Fortress*, existe y se llama *Quake 3 Fortress*. El funcionamiento es el de siempre, dos equipos enfrentados con varias clases de personajes para elegir. Encontrarás muy pocas diferencias en relación al *Team Fortress Classic* de *Half-Life*. Los nombres de las categorías de personajes y poco más.

Página oficial: www.q3f.com
Tamaño: 60 KB (Fichero de instalación de Internet)





Francotirador que se cepilla a otro francotirador tiene unos veinte segundos de perdón.



El nuevo *Team Arena* incluye un menú de opciones mucho más intuitivo.



La vista libre permite seguir la acción una vez te hayan eliminado.

dor del escenario. Algunos se encuentran en un sitio al cual sólo puede alcanzarse subiéndose a las espaldas de un compañero, o demoliendo una pared a tiros.

Id contraataca

La popularidad de los *mod* de partida en equipo de *Half-Life* ha hecho que id Software, la compañía de John Carmack, reaccionase editando *Quake 3: Team Arena*. Desde la aparición de este paquete de accesorios, los incondicionales de *Quake* ya duermen tranquilos sabiendo que a su juego favorito no le falta casi ninguna de las opciones complementarias que hicieron de *Unreal Tournament*, el eterno rival, un juego bastante más completo. Para poder jugar a *Team Arena* es necesario tener *Quake 3: Arena* instalado, así que estamos hablando de un *mod* editado a precio de juego completo y no una reedición ampliada. Aun así, no faltan reclamos que justifican su compra, como esas cuatro armas nuevas (dos de ellas recuperadas del viejo *Quake*) o el completo repertorio de

Strike Force poco o nada tiene que envidiar a los más famosos mod de Quake y Half-Life

power-up recién cocinados que dan al jugador más velocidad, mejor defensa, el doble de daños, regeneración de munición e invulnerabilidad. Pero la novedad más llamativa son sin duda los modos de juego en equipo, cuatro en total. No es que sean muchos, pero sirven ara que la compañía argumente que nos está vendiendo cuatro *mod* en uno. Y todos ellos son divertidísimos, desde la clásica captura de bandera al original modo Overlord, en el que debes destruir la calavera de 1.000 puntos de resistencia que el equipo enemigo tiene en lo alto de un pilar antes de que ellos destruyan la tuya. Tal vez el más original es el modo Harvester, similar a otro *mod* aparecido hace algún tiempo que se titulaba Hedhunters. Consiste en recoger una serie de cráneos que aparecen en un punto intermedio entre las dos bases cada vez que acabas con un enemigo.

Los personajes tienen ahora un nivel superior de detalle, pero los que vienen dados por defecto sólo se distinguen entre sí por el color, con lo que el juego puede resultar confuso en algunos momentos. De hecho, el detalle que más ha mejorado la juga-


No dejes que el VIP alcance el helicóptero.

bilidad de la partida en equipo ha sido que ahora uno de los jugadores puede hacer el papel de líder y dedicar los 15 primeros segundos de cada partida a asignar órdenes rápidas y precisas a sus compañeros.

El tercero en discordia

Satrike Force es el *mod* más parecido a *Counter-Strike* que se ha hecho a partir de *Unreal Tournament*. De todas maneras, es injusto que este par de *mod* se comparen con tanta frecuencia, ya que *Strike Force* tiene un punto de partida similar pero intenta ir un poco más allá en lo que realismo se refiere.

La principal crítica que ha recibido *Counter-Strike* es que las acciones se desarrollan a un ritmo excesivamente rápido para un juego que pretende ser realista. *Strike Force* pretende superar este defecto teniendo en



Principales mod de Unreal Tournament





UNREAL4EVER TOURNAMENT

Destaca por su loco arsenal de 34 armas con dos tipos de fuego. Las únicas opciones realistas son algún rifle como el M-16 o el revolver Python, pero el resto tiene una estética acorde con la ambientación y los escenarios de este mod que casi parece un juego de rol. Olvídate de médicos y francotiradores, ya que los protagonistas de U4ET son diablillos o dragones equipados con algo más que el fuego de sus gargantas. Lo encontrarás en el CD 1.

Página oficial: www.planetunreal.com/u4e/
Tamaño: 28,1 MB



STRIKE FORCE

Uno de los grandes. Más que una modificación, se trata de toda una conversión de *Unreal Tournament*. Este mod permite a los jugadores unirse al comando de élite *Strike Force* o bien enfrentarse a él en el papel de miembros de una banda terrorista. La diferencia con otros *mod* del estilo es que éste incorpora bots guiados por ordenador con personalidad individualizada. La última versión aparecida, la 1.50, incorpora 20 mapas y 24 armas, todas ellas basadas en modelos reales. Encontrarás el parche v.1.55 en el anterior número de la revista.

Página oficial: www.planetunreal.com/strikeforce/
Tamaño: 138,8 MB

TACTICAL OPS

Inicialmente fue denominado *S.W.A.T*, pero a medida que avanzaba su desarrollo los creadores de *Tactical Ops* no quisieron limitarse a este grupo especial de la policía norteamericana y añadieron miembros de unidades especiales de todo el mundo. Los malos siguen siendo los



terroristas. Lo bueno de este *mod* es que muchos de sus escenarios han estado inspirados en películas de acción y bélicas. Al igual que en *Counter-Strike*, misión superada equivale a dinero en el bolsillo y la posibilidad de invertir en mejoras para nuestro equipo.

Página oficial: www.tactical-ops.net
Tamaño: 60 MB

INFILTRATION

Infiltration permite recrear misiones militares que no sólo se centran en eliminar al regimiento enemigo. Durante el juego se reciben órdenes de acabar con objetivos concretos como torres de radar o sistemas informáticos. El armamento no se va recogiendo según cruzas escenarios, sino que se asigna al principio de la misión en función del peso que cada personaje pueda cargar. Los movimientos de los soldados son posiblemente los mejores que se hayan visto jamás en un *mod*. El único inconveniente es que de momento no tiene soporte para Internet, sino que sólo es posible jugarlo en red local.



Página oficial: www.planetunreal.com/infiltration/
Tamaño: 56,71 MB







La opinión de los expertos

Para acabar de tener claro cuáles son los *mod* preferidos por los jugadores que se conectan a Internet, hemos entrevistado a Ugo Loustalet, responsable del portal de juegos Hastajuego.com.

GL: ¿Cuáles son los *mod* de acción más jugados?

Ugo Loustalet: En general los *mod* basados en juegos de acción populares. Es decir, *Counter-Strike*, *Team Fortress Classic*, *Tactical Ops*, *Strike Force*, *CTF*... En definitiva, cuanto más conocido es un juego, más posibilidades tiene de que se haga un buen *mod* para él.

GL: ¿Cuál crees que es la clave del éxito de *Counter-Strike*?

UL: Su hiperrealismo, el éxito de ventas de su motor 3D *Half Life* y que tiene muchos servidores dedicados. Además, dispone de una interfaz on line muy elaborada y efectiva. Esto permite partidas rápidas y una perfecta interacción entre el software y los jugadores.

El mod es la manera más barata y rápida de dar una nueva dimensión a un juego

GL: ¿Los jugadores suelen ser fieles a un juego o cambian asiduamente?

UL: Creo que a todos nos gusta uno o dos juegos a los cuales somos fieles, pero esto no impide que nuestra curiosidad nos lleve a probar nuevo software.

GL: ¿Por qué crees que los *mod* de acción tienen más éxito que los de estrategia?

UL: No estoy completamente de acuerdo con lo que dices. Creo que los *mod* de acción son más asequibles, ya que puedes jugar rápidamente sin tener que leerte un manual de 50 páginas. Pero seguro que no hay tanta diferencia entre el número de sitios en la Red dedicados a *Age of Empire I* y *II* y a *Counter-Strike*.

GL ¿Crees que los *mod* son una moda pasajera o que van a más?

UL: Está claro que los *mod* están de moda. Aunque no es un fenómeno de ahora. Recuerdo hace años, cuando empezaron *Ultima Online* y *Doom*, que ya nos intercambiábamos *mod*. El *mod* es la manera más barata y rápida de dar una nueva dimensión a un juego que tienes más que acabado.



Otro que tiene mucho que decir sobre las filias y fobias de aquellos que se conectan a la Red para jugar a un *mod* es Rafael Molins, gerente de Futureland, una franquicia dedicada al juego en red.

GL: ¿Cuáles son los *mod* de acción más jugados?

Rafael Molins: El más jugado desde hace dos años es, sin ninguna duda, *Counter-Strike*. Yo diría que es el mejor juego de acción en 3D jamás creado, seguido a cierta distancia por *Unreal Tournament* o *Quake III*.

GL: ¿Cuál crees que es la clave del éxito de *Counter-Strike*?

RM: En mi opinión, el hecho de que el código fuente de *Half-Life* sea de libre acceso, con lo que usuarios expertos de todo el mundo han podido trabajar en sus propios *mod*.

GL: ¿Los jugadores suelen ser fieles a un juego o cambian asiduamente?

RM: Actualmente es muy difícil que nuestros clientes cambien de juego, ya que el que se engancha a *Counter-Strike* no puede encontrar ningún otro juego que ofrezca movimientos tan fluidos y un tipo de acción tan estratégica.

Los mod son la mejor arma para desmarcarse de las consolas

GL: ¿Por qué crees que los *mod* de acción tienen más éxito que los de estrategia?

RM: Porque son de fácil manejo y se tarda poco en aprender cómo hay que moverse y disparar. Un juego tipo *Starcraft* exige un aprendizaje, tienes que conocer las distintas razas, las unidades y los ataques especiales. Además, las partidas suelen estar limitadas a ocho jugadores, frente a los 22 que pueden conectarse a *Half-Life*.

GL ¿Crees que los *mod* son una moda pasajera o que van a más?

RM: Creo que es la mejor arma que han podido encontrar los desarrolladores de juegos de PC para desmarcarse de las consolas. Espero que las compañías sigan dando facilidades para la libre programación de *mod* y el diseño de pantallas, ya que ésa será, a la larga, la principal baza del ordenador doméstico como plataforma de juegos.

Quedarte rezagado no asegura la supervivencia.

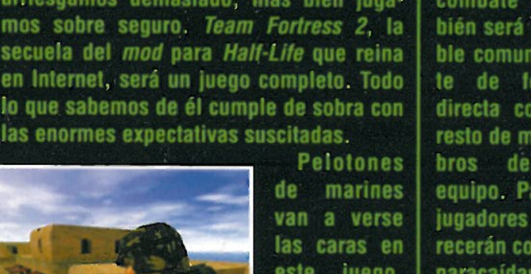
cuenta cosas como el cansancio de los personajes o la forma en que el peso de las armas afecta a los jugadores. El juego se desarrolla a un ritmo muy realista, con fases de avance rápido que se alternan con otras de descanso. Si cargamos alguno de los cuatro rifles de francotirador, la capacidad de desplazamiento del personaje se reduce a la mitad de su capacidad. Y si somos heridos apenas podremos avanzar.

Por lo demás, *Strike Force* es un *mod* bastante típico, centrado en una oferta abrumadora de armas nuevas, algunas de ellas exclusivas de uno de los mandos, y con una ágil alternancia de escenarios interiores y exteriores. Los modos de juego van desde el rescate rehenes hasta la escolta de personalidades bajo amenaza, y tampoco faltan las ya clásicas misiones en que debemos colocar o desactivar una bomba, según el bando elegido.

Puede que a *Unreal Tournament* le falte todavía un *mod* que pueda alcanzar los niveles de popularidad de los de *Quake* o *Half-Life*, pero lo cierto es que *Strike Force* apenas desmerece del ya mítico *Counter-Strike*. Si a eso le añadimos que *UT* tiene un surtido de opciones multijugador bastante más variado y completo que sus rivales, veremos que el tercero en discordia tiene muy poco que envidiar a los dinosaurios de la acción 3D que dominan la Red.

TEAM FORTRESS 2: el ansiado

Cuando todas las redacciones están dándole el último repaso a sus listas de los mejores juegos del 2000, nosotros ya tenemos candidato a mejor del 2001. Y no arriesgamos demasiado, más bien jugamos sobre seguro. *Team Fortress 2*, la secuela del *mod* para *Half-Life* que reina en Internet, será un juego completo. Todo lo que sabemos de él cumple de sobra con las enormes expectativas suscitadas.



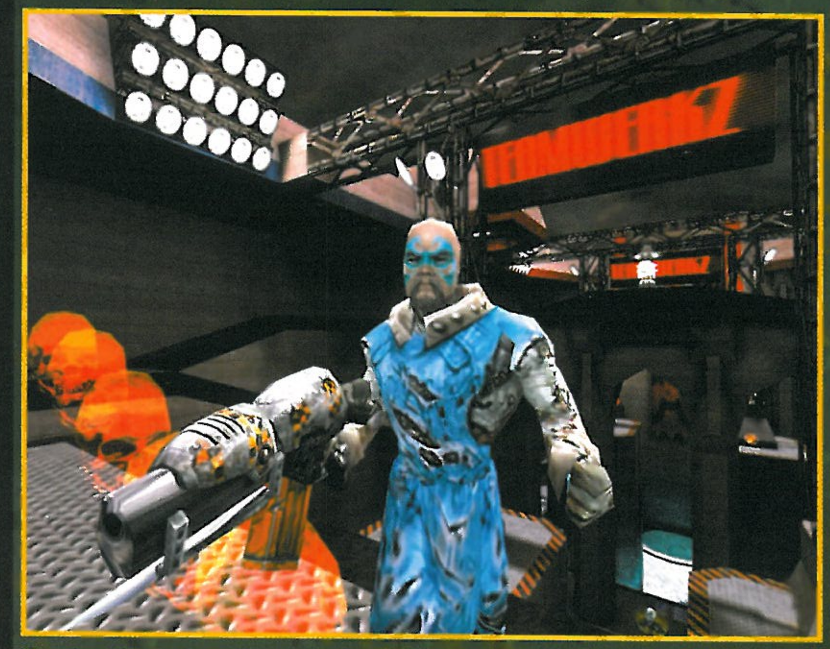
Pelotones de marines van a verse las caras en este juego, con un realismo jamás visto en un ordenador. La idea es la misma que la del primer *Team Fortress*, ya que, en principio, contará con las mismas clases de personajes a elegir con el añadido de oficiales que puedan dar órdenes a todo el grupo.

Entre las novedades destaca que será posible la comunicación mediante comandos de voz predefinidos, a los que se podrán asignar teclas de acceso rápido. Durante el combate también será posible comunicarte de forma directa con el resto de miembros de tu equipo. Para dar un mayor realismo, los jugadores que se vayan incorporando aparecerán con APC, helicóptero o saltando en paracaídas sobre la zona conflictiva.

De momento tenemos que conformarnos con los vídeos facilitados por el equipo de desarrollo de *Team Fortress 2*. Haremos lo posible por concentrarnos en el trabajo y no entrar en un periodo de ansiedad depresiva motivado por la larga espera.

www.sierrastudios.com/games/teamfortress/





Empieza la fiesta y "cara de perro" está impaciente.

LINKS

La lista de *mod* es interminable. Aquí tienes algunas direcciones sobre ellos:

- Sobre *mod* de *Unreal*
  http://planetunreal.com/modsquad
- Sobre *mod* de *Quake 3*
  www.planetquake.com/quake3/hosted/mods.shtml
- Sobre *mod* de *Half-Life*
  www.planethalflife.com/features/motw
- Liga de *Counter-Strike*, división española
  www.planethalflife.com/features/motw/
- Liga de *Counter-Strike* en español
  http://usuarios.tripod.es/lepcs/index.htm



Sí, es justo lo que te estás temiendo: un análisis de dos páginas sobre otra expansión del omnipresente *Quake III Arena*. Sólo que esta vez la firma Carmack, así que no te pierdas ni una sílaba en señal de respeto por el creador de Doom.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: id Software • EDITOR: Activision/Proein • PRECIO: Por determinar

QUAKE 3 Team Arena

Por G. Masnou

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: P II 300; 64 MB de RAM

Recomendado: PII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Si se hubiesen incluido todas las opciones del *Team Arena* en el *Quake III Arena* original, estaríamos hablando del mejor juego multijugador del momento. Por desgracia, los venden por separado y a estas alturas uno ya no está para muchos gastos. Una pena.

7

Sé lo que debes estar preguntándote: ¿se necesita el *Quake III* original para jugar al *Team Arena*? Pues sí, se necesita. Lo has entendido perfectamente: año y medio después de *Quake III Arena*, id Software ya tiene lista una ampliación oficial llena de extras que en su mayoría puedes descargarte de Internet y te pide que la pagues a precio de juego completo. Bueno, y eso cuando aparezca en España, que probablemente será en abril o mayo. Te preguntarás si vale la pena. Bien, eso es algo que debes decidir por ti mismo, nosotros nos limitamos a informarte y dar nuestra opinión.

En el CD del juego encontramos 15 nuevos mapas que se reparten en ocho para jugar en equipo, tres de terreno y cuatro de torneo. Por si esto no fuera poco, también se han optimizado cinco mapas del primer *Quake III*.

Como su nombre indica, *Team Arena* es una expansión centrada en las opciones multijugador en equipo. Ofrece cuatro opciones nuevas, empezando por el típico modo de captura de bandera (Classic CTF) y otro muy similar (One Flag CTF), en el que el objetivo de los dos equipos es apoderarse de una bandera que está en terreno neutral y colarse con ella en la base enemiga. El siguiente modo de juego es el Harvester, en el que los jugadores tienen que recoger una especie de cráneos flotantes de un receptáculo situado en el centro del mapa y introducirlos en la base enemiga. Seguro que resulta más fácil de jugar que de explicar, pero diré que es una excelente mezcla de juego ofensivo y defensivo. Y por ultimo está el Overload, él más sencillo y quizás él más divertido de todos. La base de cada equipo contiene un obelisco en forma de cráneo. El objetivo del juego es

destruir el obelisco del otro equipo y conseguir más puntos que el equipo rival.

Algo más que equipos

Pero no sólo se han incluido mapas y nuevos modos. En *Team Arena* hay algunas armas nuevas. Además del retorno de dos viejas conocidas como son la Nailgun y Chaingun, se incluye un lanzador de minas de proximidad llamado Proxy-Launcher. A pesar de que su munición es escasa, sus efectos destructivos son devastadores. Imagínate una mina que se adhiere a casi cualquier superficie y detona al cabo de unos diez segundos. ¿Prometedor, no? Para garantizar su efectividad es recomendable utilizarlas en lugares estratégicos, ya sea cerca de la bandera de tu equipo o en el interior del receptáculo de cráneos. En la mayoría de casos con una mina bastará para acabar con cualquier rival por muy protegido que esté.

Entre los nuevos potenciadores, podrás encontrar uno de invulnerabilidad y otro llamado kamikaze, que te convertirá en un misil humano. Entre los potenciadores de equipo hay que subrayar el regenerador de munición, el *stealth* (más velocidad) y el protector, que añade 200 puntos más a salud y armadura más la regeneración. Estos potenciadores no pueden ser utilizados por más de un jugador a la vez y sólo se encuentran en la base de tu propio equipo (los del contrario no te sirven).

Con piel de leopardo

Hay también nuevos modelos o *skins*, pero en su mayor parte no tiene ningún tipo de interés. Los equipos siguen siendo de color rojo y azul, pero alguno de estos modelos llevan armaduras tan floridas que a cierta distancia resulta imposible distinguir a qué equipo pertenecen. Además, nunca nos ha molestado el sentido del humor, pero es de vergüenza ajena que en una expansión de *Quake* se vean cosas como un ridículo polluelo cosiendo a tiros a un androide de forma irreconocible. Señores, un respeto.

Los gráficos siguen siendo los mismos de siempre. De todas formas, he notado que la tasa de *frames* bajaba de manera alarmante cuando la pantalla se llenaba de personajes, algo que no deja de ser extraño, ya que los gráficos son exactamente los mismos que los de *Quake III Arena* y la principal característica del motor de John Carmack es que funcionaba bien en cualquier equipo de gama media. La otra pequeña mejora se encuentra en la interfaz, basada en un cómodo sistema de ventanas que recuerda a *Unreal Tournament*.

Team Arena es una expansión centrada en las opciones multijugador en equipo

No hay vuelta de hoja. Es evidente que *Quake III Arena* ya era en su día un juego excelente, pero lo es mucho más con la amplia gama de componentes que ofrece *Team Arena*. Si no tienes una conexión rápida o no te apetece dedicar tu tiempo libre a navegarte Internet en busca de los añadidos necesarios para completar tu propia ampliación casera, este *pack* es la solución a casi todos los problemas.



¡Buen disparo! Otra muesca en tu revólver, otra entrada en tu diario.


¡Cielos, un Proxy-Launcher! Y me temo que este tipo no es de mi equipo.



¿Sigo con la recortada o apuesto por el Proxy? Difícil elección.


Pues, sí, seguirás encontrando agujeros por los que caer al vacío.



La aparición de *Alice* o *Giants* hace que estos gráficos ya no impresionen tanto como hace un año.



SANGRE EN LOS TÍMPANOS

Hercules presenta el Game Theater XP

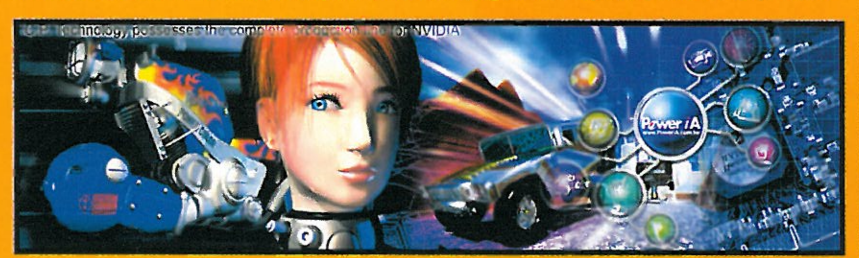
Hercules ha puesto a la venta el primer producto de su nueva línea de soluciones de gama alta, Game Theater XP. Se trata de una solución de audio muy completa para los jugadores: aceleración por hardware del sonido, *rack* externo, concentrador de USB y de puerto para *joystick*, seis salidas para altavoces, compatibilidad Dolby Digital y una variedad de entradas y salidas de audio, incluso digitales. Cuenta con un procesador de señales digital potente para los juegos con sonido en 3D que se puede emitir por auriculares o por dos, cuatro o incluso seis altavoces. Dispone de un puerto de juegos fácilmente accesible desde el panel frontal que permite a los jugadores enchufar varios periféricos de juegos simultáneamente. El Game Theater XP incorpora software de alta calidad, como el Sensaura Virtual Ear, que otorga un mayor realismo a los juegos. Game Theater XP ya está disponible a un precio de 39.900 pesetas.



ALTERNATIVA A NVIDIA

Nuevas tarjetas gráficas PowerColor

El fabricante taiwanés PowerColor ha presentado su nueva tarjeta gráfica, la PowerColor Evil KYRO, basada en el chip desarrollado por STMicro (también llamado PowerVR3) y enfocado a los juegos de ordenador. Entre las características de esta nueva tarjeta, destaca el soporte AGP 4x, sus 32 o 64 MB de memoria (dependiendo del modelo), la decodificación asistida por hardware de DVD, el soporte para DirectX y OpenGL y sus resoluciones de hasta 1.920 x 1.280 a 75 Hz. También está disponible la VideoLogic Vivid!, que además del chip KYRO



presenta 32 MB de SDRAM, con un ancho de banda de 2,4 GB/s. Esta última se vende a unas 27.000 pesetas.

Gracias a su chip con tecnología *tile rendering*, estas tarjetas poseen un rendimiento a la altura del chip GeForce2 MX de NVIDIA y un enorme abanico de posibles efectos especiales, como multitextura de hasta 8 capas, soporte de efectos de niebla, luces especulares, simulación de texturas (bajo Direct 3D) y *antialiasing* a pantalla completa ("suavizado de bordes").

INTEL VA A POR TODAS

Alianza con ATI, minitransistor y nuevos productos



Intel lleva un invierno de lo más activo. Tras anunciar el desarrollo del transistor CMOS más pequeño y rápido del mundo, el rey de los microprocesadores ha hecho pública su intención de ampliar su campo de negocio con nuevos productos como reproductores portátiles de MP3 (Pocket Concert) o navegadores de Internet portátiles. Por si fuera poco, ATI e Intel han llegado a un acuerdo por el que las dos compañías podrán usar sus respectivas tecnologías patentadas. ATI incorporará sus potentes Radeon en *chipsets* de nueva creación para Intel. En definitiva, todo queda en casa.

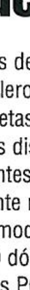
NUEVO P4 1,3 GHz

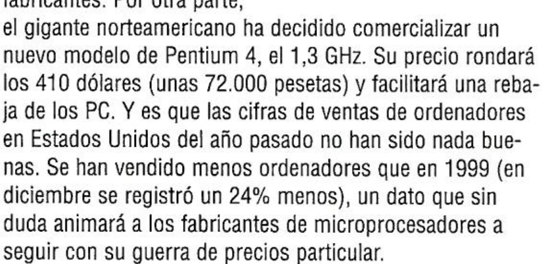
Intel baja precios y lanza el tercer modelo de P4



Intel ha anunciado una reducción de los precios de sus últimos microprocesadores. El precio de los nuevos Celeron 800 MHz ha bajado hasta los 170 dólares (unas 30.000 pesetas) para los grandes distribuidores y fabricantes. Por otra parte, el gigante norteamericano ha decidido comercializar un nuevo modelo de Pentium 4, el 1,3 GHz. Su precio rondará los 410 dólares (unas 72.000 pesetas) y facilitará una rebaja de los PC. Y es que las cifras de ventas de ordenadores en Estados Unidos del año pasado no han sido nada buenas. Se han vendido menos ordenadores que en 1999 (en diciembre se registró un 24% menos), un dato que sin duda animará a los fabricantes de microprocesadores a seguir con su guerra de precios particular.



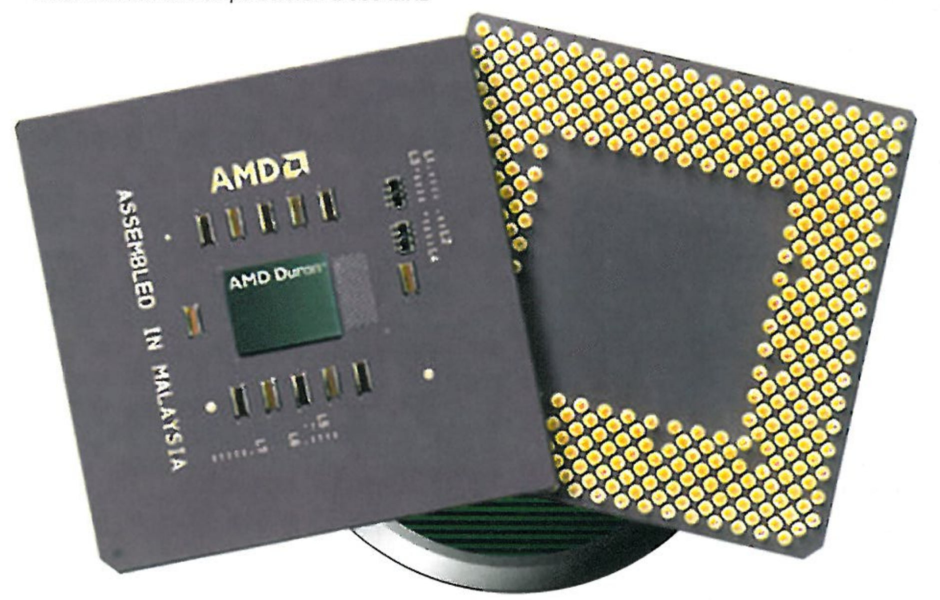




EL DURON LLEGA A LOS 850 MHz

AMD potencia el hermano menor del Athlon

Y hablando de guerra de precios... AMD ha lanzado los procesadores Duron a 850 MHz, que ofrecen una excelente tecnología y un rendimiento óptimo a un precio muy bajo. Aparte del aumento de la velocidad de reloj y la incorporación de un bus frontal de 100 MHz, el nuevo Duron permanece idéntico a las versiones anteriores del chip. AMD sigue así los pasos de su eterna rival, Intel, que ha lanzado recientemente sus chips Celeron a 800 MHz equipados también con un bus frontal de 100 MHz. Pero como manda la competencia, AMD ha puesto a la venta el Duron a 850 MHz a 149 dólares (unas 26.000 pesetas), 21 dólares más barato que el nuevo Celeron de Intel. Los Duron a 800 y 750 MHz pueden encontrarse desde 112 y 88 dólares, unas 19.600 y 15.400 pesetas respectivamente.



BAZAR DIGITAL



VOLANTE SAITEK R100

Este volante te permitirá vivir las emociones de los juegos de carreras sin arruinarte. Es compacto y muy, pero que muy preciso. Así que si no quieres quedarte atrás, corre a comprártelo.

Precio: 10.000 pesetas

ATI RAGE FURY MAXX

Antes de la llegada de la Radeon y la GeForce II RTS, ésta era una de las tarjetas más rápidas del mercado. Ahora tiene una mejor relación calidad precio. Sus dos procesadores Rage 128 Pro y sus 64 MB de memoria la siguen haciendo muy efectiva para los juegos 3D y la aceleración de DVD.

Precio: 29.900 pesetas

LOGITECH STRIKE FORCE 3D



El verdadero *joystick* con *force feedback* de Logitech. Tiene un diseño muy compacto y desarrolla una fuerza colosal. Ofrece la posibilidad de ajustar la fuerza de retorno al centro del mando. Dos crucetas direccionales y una rueda de deslizamiento de ratón completan un excelente producto.

Precio: 22.000 pesetas

SAMSUNG YEPP YP

El primer walkman MP3 con mando a distancia. Con capacidad de 64 MB, el YEPP YP permite escuchar una hora de música con calidad de CD. Dispone de tres modos de audio y funciones de repetición y aleatoria.



Precio: 42.000 pesetas

AMD planta cara a Intel con un nuevo sistema

¿GRABAS O DISEÑAS?

La nueva ola de grabadoras, al banco de pruebas

Todo usuario de PC con algo de mili a cuestas sabe que hoy por hoy puedes fiarte de casi cualquier grabadora. Las principales diferencias estriban en el tipo de tecnología que utilizan y, claro, en su diseño. Lo realmente difícil es distinguir entre lo que son verdaderas diferencias de prestaciones y lo que es puro marketing.



El 90% de los ordenadores que se venden no están equipados con una grabadora.

Durante el año 2000, las ventas de grabadoras se han incrementado de manera fulgurante respecto al año anterior. Es un mercado tan atractivo que no es extraño que muchas compañías se animen a buscar su parte del pastel. Estamos de suerte: ya se sabe que, cuanta más competencia, mejor para el consumidor.

Existen especialistas como Plextor, grandes marcas como Philips y Yamaha o también compañías con el don de la oportunidad, como Creative, siempre dispuesta a crear un envoltorio nuevo para productos ya existentes. De todas formas, hoy en día, la elección de una grabadora no se hace sobre una marca (casi no quedan ovejas negras), sino sobre los últimos avances tecnológicos.

El primer criterio es generalmente el de la velocidad. Ésta se define por tres números. El primero representa la velocidad de escritura de los CD-R (*Compact Disc Recordable*), la segunda velocidad de escritura es de reescritura de los CD-RW (*Compact Disc ReWritable*) y el último corresponde a la velocidad de lectura de los CD grabados. La primera x hace referencia a la tasa de transferencia de los primeros lectores, exactamente 150 KB por segundo. Si la velocidad de escritura de una grabadora es de 12x, quiere decir que los datos se queman a 1.800 KB por



segundo. Así, el 1x, o sea 650 MB (la capacidad de un CD), se graban en 74 minutos. Para un 12x, el tiempo se dividirá teóricamente por 12, con lo que un CD se tendría que grabar en unos escasos 6 minutos. También hay que añadirle el tiempo de apertura y de cierre de las sesiones, que aumenta la duración final en uno o dos minutos. Para aprovecharte plenamente de la velocidad de las nuevas grabadoras, tendrás que poseer una máquina relativamente potente. Así, el equipo mínimo que recomendamos es un Pentium II o superior, con 64 MB de memoria, un disco rápido de tipo UDMA 33 o 66 y un lector de CD-ROM o de DVD-ROM de buenas prestaciones, sobre todo para una copia directa de los CD de audio.

En efecto, la extracción de audio es un procedimiento que necesita muchos recursos. Además, con la mayoría de los lectores de CD y de DVD actuales te será difícil grabar a más de 4x, incluso con una grabadora 12x. En el caso de la copia directa de un CD de datos el problema es similar. Un buen lector de CD autoriza una copia en 6x, o incluso en 8x en el mejor de los casos, si no quieres arriesgarte demasiado. Más allá, tendrás que crear una imagen en tu disco duro antes de grabar, lo que aumenta el tiempo de la operación.

La memoria caché es el segundo elemento a tener en cuenta. Permite hacer transitar los datos de llegada antes de la quema del CD. Así, si el flujo entrante no es regular, la grabación puede continuar con los datos que residen en la memoria. Si se vacía, la grabación se interrumpe. Por eso es tan importante. Su tamaño es generalmente de 2 o 4 MB, según la oferta. Por supuesto, si tienes más memoria caché, la seguridad es teóricamente mayor, pero otras tecnologías han aparecido. El BurnProof (Buffer Under RuN Prof.) ó prueba de escritura es la última a fecha de hoy, y la más eficaz. Si la memoria caché se vacía, la grabadora puede interrumpir la grabación y volver a empezarla cuando llegan más datos. Con este procedimiento, que no influye en el rendimiento, las grabaciones ya casi no fallan y el tamaño del buffer se vuelve algo secundario.

Hablemos de interfaces

Varios tipos de interfaces son disponibles. La siempre eterna conexión SCSI sigue siendo la más fiable, pero necesita una tarjeta adicional y su instalación puede resultar delicada. Las grabadoras USB y Firewire (IEEE 1394) empiezan a ver la luz. El USB no dispone un suficiente flujo para asegurar una grabación más allá del 2x. También encontrarás grabadoras externas: voy a casa de un colega, enchufo, y grabo. Pero mejor será que descartes esta opción, ya que las prestaciones no son muy buenas de momento. Y en cuanto al Firewire, su uso no se ha extendido y los productos son caros. Por lo tanto, volvemos a nuestra querida interfaz IDE, la que gobierna nuestros discos duros y nuestros lectores de DVD. Está presente en todos los PC y solamente tienes que enchufar un cable IDE entre la grabadora y la placa base. Por cierto, evita conectar la grabadora sobre el mismo

SONY CRX160E-RP

Fabricante: SONY
Características: IDE, escritura CD-R: 12x, CD-RW: 8x, lectura CD: 32x, memoria caché 4 MB, software incluido: Drive Image, VideoImpression, DataKeeper, Wavelab, Photobase, WinOnCD, DirectCD

Precio: 40.600 pesetas (precio orientativo)

Sony, que lucha salvajemente contra el pirateo de todo tipo, propone una serie de grabadores de buena calidad. El más pequeño graba los CD-R a 12x, los CD-RW a 8x y lee los CD a 32x. A parte del grabador de Philips, éste el único que ofrece un *look* realmente diferente. Aunque por su color negro, este grabador puede parecer una mancha en tu torre. En la lectura, las prestaciones son destacables con un tiempo de acceso medio de 120 milisegundos y una tasa de transferencia que culmina a 3.600 KB por segundo (24x). Una pista de audio funciona a una velocidad media de 11x. Un CD-R se grabará en menos de ocho segundos. Es compatible con el modo Raw y la capacidad extra. Pero se hecha de menos la presencia de algún sistema de seguridad como el BurnProof. Hay una gran oferta de programas. Así, el kit incluye el Drive Image, VideoImpression, DataKeeper, Wavelab, Photobase, WinOnCD y finalmente DirectCD. Resumiendo, todo un abanico no necesariamente útil pero que justifica lo que cuesta. Un buen producto pero sin BurnProof.

7

YAMAHA CRW 2100 E

Fabricante: YAMAHA
Características: IDE, escritura CD-R: 16x, CD-RW: 10x, lectura CD: 40x, memoria caché 8 MB, software incluido: Easy CD Creator, DirectCD, Take Two
Precio: 48.300 pesetas (precio orientativo)

Esta Formula 1 graba CD-R en 16x, reescribe los CD-RW en 10x y lee los CD en 40x. La memoria caché es de 8MB para alimentar la grabadora en 16x. Pero para asegurar la seguridad de grabaciones rápidas, Yamaha no ha apostado por el BurnProof, pero sí lo ha hecho por una certificación del CD antes de la grabación. De esta manera, se prueban los CD-R y el origen (el lector de CD o el disco duro). Este procedimiento es obligatorio para cada copia, y como consecuencia un CD-R se graba en 7 minutos, apenas un minuto más que el 12x. Por lo tanto el interés del 16x es puramente comercial, al menos de momento. Además, aún no han salidos CD-R que soporten esta velocidad. El bólido soporta el modo Raw para las copias y la capacidad extra para los grandes tamaños. En lectura CD, el tiempo de acceso es de 160 milisegundos, algo muy regular. En cambio, la tasa de transferencia de 4.350 KB por segundo es excelente, al igual que la extracción de sonido (20x). Como siempre, Yamaha propone en su *kit* los programas Easy



PLEXTOR 12/10/32/A



Después del excelente 12/4/32, Plextor fue el primer fabricante en proponer una velocidad de reescritura que alcancese los 10x con esta grabadora. Las prestaciones son ejemplares tanto en escritura como en reescritura. Para el CD-RW, tendrás que buscar un medio compatible 10x si no quieres encontrarte con problemas de reconocimiento con antiguos lectores de CD o de DVD. Dispone de la función BurnProof, lo que garantiza el éxito de todas tus grabaciones. También es compatible con la norma Raw para las copias de CD a CD. Y, por fin, graba CD-R de 80 minutos gracias a la capacidad extra. En resumen, es el arma definitiva. La lectura del CD no es tan destacable. Su tasa de transferencia es correcta, con 3.600 KB por segundo. Pero bueno, ¿acaso utilizas tu grabadora como lector? La extracción de audio tiene una media de 15x. Si te decantas por Plextor, estarás seguro de hacer una buena elección. Además su precio ha bajado. Un consejo: no compres el *kit* de programas, que cuesta unas 10.000 pesetas, y hazte con el Nero por separado.



Fabricante: PLEXTOR
Características: IDE, escritura CD-R: 12x, CD-RW: 10x, lectura CD: 32x, memoria caché 2 MB, BurnProof
Precio: 47.200 pesetas (precio orientativo)

TEAC CD-W512E

Fabricante: TEAC
Características: IDE, escritura CD-R: 12x, CD-RW: 10x, lectura CD: 32x, memoria caché 4 MB, BurnProof, software incluido: Nero 5
Precio: 43.300 pesetas (precio orientativo)



Se trata de un grabador 12/10/32, así pues, graba los CD-R a 12x, los CD-RW a 10x y lee los CD a 32x. La capacidad extra está incluido pero desgraciadamente esta grabadora no es compatible con el modo Raw. Así que no será posible utilizar el programa de grabación CloneCD. Su memoria caché de 4 MB es suficiente para funcionar perfectamente en cualquier situación, además, se beneficia de la tecnología BurnProof que se encargará de que todas las grabaciones sean un éxito. En cuanto a la lectura, el tiempo de acceso medio es de119 milisegundos pero la tasa de trasferencia no pasa de los 18x (o sea, 2700 KB por segundo). El Teac gestiona bastante bien la extracción de audio a una velocidad media de 11,4x. La velocidad de reescritura es particularmente buena durante las fases de formateado de un CD-RW. En el kit se incluyen, entre otros, los diferentes cables, un CD-RW certificado a 10x y el programa Nero 5. El precio del kit completo ha bajado y ahora ya podemos encontrarlo por unas 43.000 pesetas. Así que éste es un excelente producto, aunque le falta el modo Raw.



PHILIPS CDRW 804K

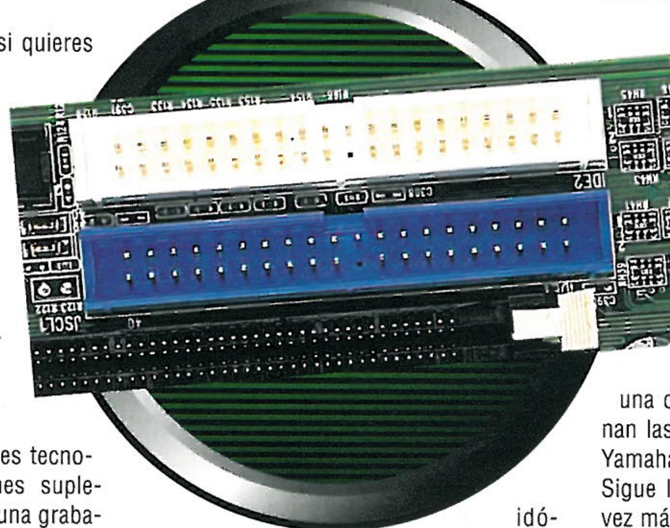
Para los menos exigentes en cuanto a prestaciones y que no quieren romper la hucha, Philips sigue proponiendo un grabador 8x 4x 32x. Este producto graba, pues, los CD-R a la velocidad de 8x, los CD-RW a 4x y lee los CD a 32x. De hecho, por ahora Philips no dispone de un grabador que pase de la velocidad 8x. En cuanto a las prestaciones, no hay nada que añadir, el tiempo de grabación corresponde a los 8x anunciados pero el BurnProof no está incluido. En cuanto a la lectura, la tasa de transferencia llega a los 20x mientras que el tiempo de acceso es de 120 milisegundos. El 804K también gestiona el modo Raw y la capacidad extra. En lo que se refiere a los programas, Philips ofrece Easy CD Creator y DirectCD. Finalmente cabe decir que su estética vanguardista cambiará radicalmente el *look* de tu máquina. O te gusta o no te gusta. Si el precio es tu primer criterio de elección, no lo dudes. Por menos de 35.000 pesetas no encontrarás nada mejor.

Fabricante: PHILIPS
Características: IDE, escritura CD-R: 8x, CD-RW: 4x, lectura CD: 32x, memoria caché 2 MB, software incluido: Easy CD Creator, DirectCD
Precio: 34.800 pesetas (precio orientativo)




EL PRIMER Indoor Karting en ESPAÑA
. Espectacular circuito cubierto de 500m de recorrido, condesniveles, curvas peraltadas, banking de Indianápolis y túnel de Mónaco
. Organización de carreras
. Mangas individuales
. Karts 4 tiempos 200cc
. Monos y cascos para todos los pilotos
. Pista de asfalto
. Parrilla de salida F1 con luces
. Panel suspendido de cronometraje instantáneo
. Cronómetro en el volante
. Equipo de Marshalls y director de carrera
. Zona de vestuarios con duchas y taquillas
. Servicio de bar, restaurante y cafetería
. Salones privados
. Pantallas de televisión
. Discoteca
. Disk-jockey y animador
SIENTE LA EMOCIÓN DE LA FORMULA 1
BARCELONA IK
Indoor Karting
Horarios: De Lunes a Jueves: 18h-(+/-)24h
Viernes y Vísperas festivos: 18h-(+/-)3h
Sábados: 10h-(+/-)3h / Domingos y Festivos: 10h-(+/-)24h
93 685 75 00
Ctra. Laureà Miró, 434 (N-340)
08980 Sant Feliu de Llobregat
E-mail: contact@indoorkartingbarcelona.com
Web: indoorkartingbarcelona.com
Recorta este bono y recibirás un dto. del 20 % por una sesión de 10 minutos
Dto.
20 %

cable IDE que el lector de CD si quieres hacer copias al vuelo. Aunque el IDE tenga una tasa de transferencia menos estable que el SCSI y utilice más recursos, ésta se impone sin embargo en el uso personal. Además, la interfaz y las grabadoras han hecho suficientes progresos para que estos inconvenientes se hayan eliminado.



¿Qué demonios es eso?

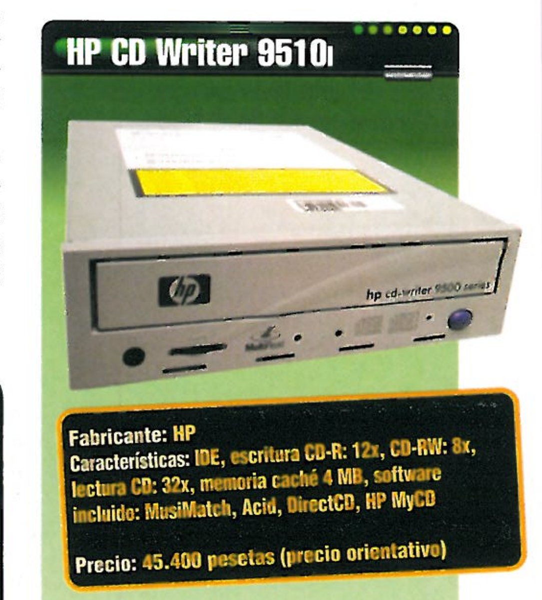
Además de estas prestaciones tecnológicas, existen otras funciones suplementarias que dan más valor a una grabadora. El CD-Text permite asociar un texto a la pista de un CD de audio. Consiste en añadir el título de la canción y el artista como texto complementario, que aparecerá en una ventana del reproductor mientras la canción suena. Tú verás si esta función te interesa o no.

El Overburning o capacidad extra también se ha generalizado. Permite una grabación más allá de los 650 MB de un CD normal. Con el software y la grabadora idónea, podrás alcanzar los 800 MB en 80 minutos. Sin embargo, ten en cuenta que necesitarás un CD-R de 74 minutos de calidad o un certificado de 80 minutos.

Para terminar, el modo Raw es imprescindible para copiar CD. Esta función permite realizar una copia perfecta de un CD grabado. Es capaz de reproducir algunos errores presentes sobre el disco original sin por ello colgar el CD-R de destino.

Aunque la velocidad de grabación de CD sigue en evolución, siempre existen unas barreras que los constructores tardan en levantar. Así, las grabadoras 4x fueron las reinas del mercado durante mucho tiempo antes de ser destronadas por las 6x, y luego rápidamente por las 8x, que seguimos encontrando. Si los tres o cuatro minutos que hay de diferencia frente a un 12x no son una de tus prioridades, entonces no dudes en hacerte con un 8x, ya que su precio es bajo. Las grabadoras 10x solo hicieron una corta aparición, y hoy por hoy, reinan las 12x. Pero no por mucho tiempo: Yamaha acaba de lanzar la primera a 16x. Sigue la carrera en pos de una "x" cada vez más alta.

HP CD Writer 9510i



Fabricante: HP
Características: IDE, escritura CD-R: 12x, CD-RW: 8x, lectura CD: 32x, memoria caché 4 MB, software incluido: MusiMatch, Acid, DirectCD, HP MyCD

Precio: 45.400 pesetas (precio orientativo)

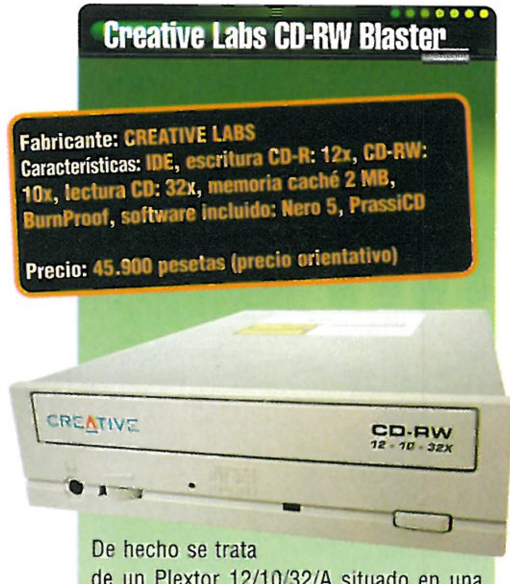
El remate de la marca graba los CD a 12x, los CD-RW a 8x y lee los CD a 32x. Las prestaciones en cuanto a lectura son bastante regulares, ya que la tasa de transferencia sólo alcanza un pobre 12x y el tiempo de acceso constatado es de 147 milisegundos. La extracción audio se realiza a la velocidad media de 9,7x. Para las grabaciones, el uso de medios certificados de 12x será necesario ya que el producto de HP no dispone de la función BurnProof. A parte de este pequeño contratiempo, las prestaciones son buenas y el grabador gestiona el modo Raw y la capacidad extra. La oferta de programas es generosa con títulos como MusiMatch Jukebox (gestión de ficheros MP3), Acid (creación musical) y DirectCD. Sin embargo, el programa de grabación es de la propiedad y lleva el sello HP (origen Veritas). No llega a la suela de los zapatos de los líderes de este género. El precio parece excesivo algo excesivo, sobretodo porque no incluye BurnProof.

7

Escoger un CD-R

Los CD-R están caracterizados por dos tipos de componentes: el primero concierne a la capa de reflexión metalizada de color oro o plata. La capa de oro (gold) teóricamente garantiza una mayor perennidad de la información mientras que la de plata (silver) autoriza una mayor grado de reflexión. Así, los CD-R de plata están más adaptados a los CD audio, pasarán más fácilmente por las platinas CD de salón o en las radios de automóvil. Para la fragilidad o la longitud, no hemos visto ninguna diferencia digna de mención. El otro componente define la capa orgánica que se quema durante la grabación. Esta última puede ser de distintos colores según la licencia utilizada por el fabricante. Sólo hay disponibles cinco tipos de colorantes orgánicos: la Cianina fabricado por Taido Yuden es azul, la Phtalocianina de Mitsui es transparente, el AZO de color azul oscuro es producido por Verbatim/Mitsubishi y finalmente el Forzaman de Kodak, que es verde oscuro. Todos estos colorantes son prácticamente equivalentes en cuanto a prestaciones. El precio de los CD-R no ha parado de bajar. Sin embargo, los precios oscilan, por mucho que los componentes sean los mismos. ¿Por qué? El problema viene de la cadena de producción y de los controles efectuados. La fabricación de un CD-R barato sin marca ha sido menos cuidada que la de una gran marca y de aquí viene el riesgo de tener un porcentaje de fallos más importante. Pero a menudo, si comparamos la relación precio/pérdidas, los CD-R baratos salen ganando. El uso de CD-R de marca es justificado si no aceptáis ni un fracaso y su velocidad es, sobre todo, de 8x o superior. Sin embargo, entre las diferentes marcas, escoge la menos cara ya que las otras tampoco no os ofrecerán mucho más...

Creative Labs CD-RW Blaster



De hecho se trata de un Plextor 12/10/32/A situado en una caja Creative con un buen número de accesorios. Si quieres ver los resultados, sólo tienes que dirigirte al test del Plextor. Aparte de unos completos conectores, también se incluye el excelente Nero 5 y Prassi CD, un programa intuitivo para la reescritura de los CD-RW. Los media funcionan como un disco duro suplementario, bastará con arrastrar los ficheros con el ratón. Así que en vista de lo que nos ofrecen, las 46.000 pesetas que vale están más que justificadas.

Los programas de grabación

Al comprar una grabadora en la mayoría de casos viene acompañada de un programa. El más habitual es el Easy CD Creator de Adaptec. La versión Deluxe reúne todo lo que hace falta para realizar un CD. Así, tendrás un extractor de pistas audio, un grabador de CD a CD al vuelo (sin pasar por el disco duro), una aplicación que te permitirá manipular los ficheros audio para comprimirlos y, evidentemente, la clásica interfaz para la creación de un CD. Este programa es muy fácil de utilizar y conveniente, por tanto, a los novatos en el mundo de la grabación. Pero, contrariamente a su facilidad de uso, las etapas son un poco fastidiosas y las capacidades avanzadas son limitadas. El otro kit favorito lleva el nombre del evocador Nero Burning ROM. Este programa de grabación es la referencia. Su asistente de alta calidad te permitirá crear CD de forma muy fácil pero Nero también es el campeón de las funciones avanzadas como maximizar un CD. Nero alía facilidad de uso y prestaciones, es el programa que os aconsejamos. Atención, Easy CD Creator y Nero no cohabitan correctamente y para evitar eventuales divisiones, más vale desinstalar uno antes de instalar el otro. Finalmente, el programa CloneCd utiliza exclusivamente el modo Raw. Si tu grabador o tu lector no es compatible con este programa, pasa de largo. Si no, CloneCD es la referencia sólo si efectúas copias de CD a CD. Aparte de su capacidad para copiar cualquier CD, funcionará con todos los grabadores que dispongan del modo Raw sin que sea necesario ningún tipo de actualización.

RENDIMIENTOS

	VELOCIDAD	GRABACIÓN CD-R	GRABACIÓN CD-RW	TIEMPO DE ACCESO
Yamaha CRW 2100E	16x 10x 40x	6m32	8m42	160m
Plextor 12/10/32/A	12x 10x 32x	7m32	8m21	170m
Teac CDW-512E	12x 10x 32x	7m49	8m11	119m
Creative Labs CD-RW	12x 10x 32x	7m31	8m25	170m
Sony CRX160E-RP	12x 8x 32x	7m48	10m45	120m
HP CD Writer 9510i	12x 8x 32x	7m52	10m36	147m
Philips CDRW 804K	8x 4x 32x	10m15	19m20	120m

RESUMEN

	VELOCIDAD	CAPACIDAD EXTRA	RAW	BURNPROOF
Yamaha CRW 2100E	16x 10x 40x	Sí	Sí	No
Plextor 12/10/32/A	12x 10x 32x	Sí	Sí	Sí
Teac CDW-512E	12x 10x 32x	Sí	No	Sí
Creative Labs CD-RW	12x 10x 32x	Sí	Sí	Sí
Sony CRX160E-RP	12x 8x 32x	Sí	No	No
HP CD Writer 9510i	12x 8x 32x	Sí	Sí	No
Philips CDRW 804K	8x 4x 32x	Sí	Sí	No



Comparativa de dos procesadores de bajo coste

AMD DURON 800
INTEL CELERON 766

Intel y AMD se han propuesto librar una dura batalla a los genuinos PIII. Son más económicos y también alcanzan velocidades respetables. Quizá ha llegado el momento de ahorrarnos unas pesetillas.

AMD DURON 800 MHz

Fabricante: AMD
Características: Zócalo A, caché L1 de 128 KB, L2 de 64 KB, bus externo a 200 MHz.

Precio: 19.600 pesetas (precio aproximado)



9

CELERON 766 MHz

Fabricante: INTEL
Características: Zócalo 370, caché L1 de 32 KB, L2 de 128 KB, bus externo a 66 MHz.

Precio: 34.999 pesetas



6,5



¡La velocidad se paga cara! Desde siempre, ha sido el principal argumento de marketing para vender tanto coches como PC. Pero en más de una ocasión puede que intenten colarte un gran motor con pocas ruedas y al final no puedes alcanzar esas velocidades de vértigo por las que has pagado. En el caso de los PC, puedes encontrarte potentes procesadores acompañados por tarjetas gráficas mediocres que les impiden procesar a gran velocidad. Nadie duda que en la actualidad muy poco software consigue colapsar a una de estas flamantes máquinas de última generación, pero entre el poco que sí puede están algunos juegos. No tiene sentido gastarse mucha pasta en procesador cuando piensas ponerle una tarjeta gráfica incapaz de sacar el máximo partido a la información que le llega. Ante esta situación solo te queda un remedio: confiar en tu sentido común. Juzga tú mismo: ¿Vale la pena pagar por la velocidad del procesador? La respuesta es un rotundo no. Es mejor privarse de algunos MHz y adquirir una máquina equilibrada. Y más si tienes en cuenta que el precio del procesador prácticamente se duplica cuando pasa de 800 MHz a 1 GHz. Además, la ganancia que vas a obtener no supera el 15%. Si optas por un procesador económico es posible que hasta te puedas permitir el lujo de comprarte unos cuantos juegos o un monitor de mayor tamaño. Eso da que pensar. Así que queda por ver en qué son inferiores los Celeron y los Duron a los PIII y Athlon de igual frecuencia.

El regreso de los procesadores Cyrix

Los jubilados del videojuego recordarán los procesadores Cyrix 686, alternativa barata al monopolio de Intel. Por desgracia, sus prestaciones en coma flotante eran un desastre. Ahora bien, este tipo de cálculo es el que más influye en la rapidez de los juegos, sobre todo si son 3D. El fabricante ha sido absorbido por VIA, que comercializa un nuevo procesador bautizado con el nombre de Cyrix III. Se trata de un procesador para soporte zócalo 370 como el PIII o el Celeron. El Cyrix III, disponible a frecuencias que van de los 533 a los 667 MHz, no es caro pero es difícil de encontrar. Para seguir con la tradición, el rendimiento en coma flotante sigue siendo un desastre. Así que este procesador resulta particularmente inadecuado para el jugador. Un PC equipado así apenas servirá para navegar por la Red y escribir cartas en Word.

AMD Duron

El Duron y su hermano mayor, el Athlon, son terriblemente parecidos. Ambos utilizan el mismo zócalo A y tienen un núcleo extremadamente parecido. De hecho sólo varía la memoria de nivel 2. Mientras que el Athlon integra 256 KB, el Duron se queda en sólo 64KB. Recordemos que esta caché funciona a la misma velocidad que el procesador y se utiliza para almacenar datos que pueden ser reutilizados o que están en espera de tratamiento. El resultado es un aumento considerable de la velocidad global del procesador, ya que no es necesario hacer segundas lecturas de algunos datos. En la caché de nivel uno, los dos procesadores son idénticos, así que siempre que los datos no superen los 64KB los dos procesadores funcionarán a la misma velocidad. El problema es cuando estos datos superan los 64KB y desbordan la memoria. Curiosamente, esto no sucede tan a menudo como te puedas imaginar, a pesar de los 192KB que separan un procesador de otro. Si comparamos directamente un Duron a 800 MHz con un Athlon a la misma velocidad, los resultados difieren entre un 5 y un 10%. La diferencia no es tanta si comparamos que el incremento de precio es prácticamente el doble. Otra razón de peso es la velocidad del bus externo. A los Athlon con bus de 266 MHz, de momento, hay que darles de comer aparte, ya que superan el 1Ghz y, como ya hemos comentado, el precio se dispara de forma más que considerable. Así que tomamos como referencia a los anteriores de 800 Mhz para darnos cuenta de que el susodicho bus funcionan a la misma velocidad: 200MHz. A esta velocidad es a la que se intercambian los datos entre el procesador y las demás partes de la memoria, así que quédate con este último dato, ya que el Duron, al igual que los Athlon de más de 1GHZ, también puede ser asociado a una plataforma DDR-RAM.


Cuello de botella. En un juego como Flight Simulator, el Celeron está mermado por su bus a 66 MHz.

No es nada descabellado invertir en un sistema DDR con memoria a 266 MHz e instalar un Duron mientras esperamos a que baje el precio de los procesadores de más de 1 GHz. La ganancia de rendimiento en relación con un sistema SD-RAM es de un 10% más o menos. Un Athlon 800 sale por unas 20.000 pesetas, mientras que un Duron 800 cuesta unas 19.000 ptas. Por casi el mismo precio y prestaciones similares, el PC DDR Duron tiene la ventaja de que podrás actualizarlo.

Intel Celeron

El tema del Celeron de Intel es un poco más complejo. Los últimos modelos y, por tanto, el 766 MHz, tienen el mismo núcleo que el PIII. De modo que el Celeron integra las instrucciones SSE, cuenta con una caché de nivel 1 de 32 KB y está instalada en un zócalo 370. Hasta ahí las similitudes. La caché de nivel 2 es sólo de 128 KB frente a los 256 KB del PIII y, sobre todo, el bus externo sólo funciona a 66 MHz frente a los 133 de los últimos PIII.

Y ahí es donde le duele, pues se tata de un verdadero cuello de botella que aniquila la ganancia de MHz. Y cuanto más sube la frecuencia, más sensible es. Así, la ganancia de un Celeron 766 en relación con un 700 no es proporcional a la diferencia de frecuencia. Intel haría bien en pasar el bus externo del Celeron a 100, por no decir 133 MHz. De lo contrario, sacar modelos más rápidos no presentará ningún interés. Así que las diferencias de rendimiento entre un PIII 800 y un Celeron 766 son bastante importantes. Además, las 35.000 pesetas que viene a costar no están justificadas por las escasas ventajas que ofrecen. Si quieres o ya tienes una plataforma Intel, invierte en un PIII 733 MHz y espera a días mejores.

Queda por ver el verdadero careo entre el Celeron y el Duron, pero la verdad es que no hay suspense. Ya de entrada, las cosas pintan mal para el Celeron. Vale, integra 128 KB de caché de nivel 2 frente a los 64KB del Duron. Pero la caché de nivel 1 invierte la tendencia con 32 KB para el Celeron y 128 para el Duron que, al final, gana con 32 KB de más. Lo que es más grave es que el bus externo del Celeron pinta mal con sus 66 MHz frente a los 200 del Duron. Así que, lógicamente, el rendimiento del Duron es superior y, además, el precio es más atractivo. De modo que si compras un PC ahora, ensamblado o no, la elección de una plataforma AMD con un procesador Duron 800 presenta la mejor relación calidad precio. Añádele una tarjeta 3D NVIDIA GeForce 2 MX o ATI Radeon SD-RAM y tendrás una verdadera bestia sin tener que arruinarte.

RENDIMIENTOS

	CELERON 700MHz	CELERON 755MHz	DURON 800MHz	ATHLON 800MHz
3DMark 2000 software (índice)	195	205	235	240
Quake III (640 x 480 x 16) (imág./s)	95	102,6	106,6	111,2
CFS 2 (1.024 x 768 x 16) soft (imág./s)	8	8,9	9,3	9,7
CFS 2 (1.024 x 768 x 16) hard (imág./s)	34,1	38,7	40,2	42,1

Te analizamos siete nuevos productos

GALERÍA DE NOVEDADES

Tarjetas gráficas, altavoces, volantes, auriculares... Aparecen tantos productos de hardware y periféricos nuevos que no está de más saber cuáles merecen la pena y cuáles, sencillamente, deberías obviar.

CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE 2 MX

Las tarjetas 3D basadas en el GeForce 2 MX son muchas, pero no se parecen entre sí. Ahora llega la nueva de Creative. Recordatorio: el procesador GeForce 2MX es una versión aligerada del GeForce 2 GTS, pero que ofrece prestaciones tan interesantes como la resolución 1280 x 1024. Sin embargo, al contrario que sus competidores, Creative ha decidido instalar memoria DDR-RAM de 64 bits y a 143 MHz en lugar de SD-RAM de 128 bits a 166 MHz (lo habitual). Resultado: el ancho de banda pasa de 2,6 a 2,28 GB/s y las prestaciones se ven afectadas negativamente, llegando a presentar diferencias de hasta el 20% menos en comparación con otras tarjetas equipadas con GeForce 2 MX. De modo que las prestaciones se degradan en cuanto se superan los 800 x 600 y sobre todo cuando se pasa de los 32 bits de color. Conclusión: si quieres una GeForce 2 MX, mejor será que pases de esta involución en la cadena.

6

FABRICANTE: Creative Labs

PRECIO: 25.300 pesetas (precio orientativo)

LEADTEK WINFAST GEFORCE 2 MX



Buenas noticias para los amantes de los simuladores de vuelo. Leadtek acaba de lanzar la primera tarjeta 3D con un chip GeForce 2 MX que explota realmente el Dual Display. Dispones de dos salidas VGA que te permiten conectar 2 monitores simultáneamente (uno para mostrar los instrumentos y el otro para el paisaje). Otra cosa es que tengas dos monitores y espacio para ponerlos. Por lo demás, se trata de una tarjeta equipada con 32 MB de SD-RAM que ofrece excelentes prestaciones al jugador siempre que no te pases con la resolución 1024 x 768. El precio es algo caro (34.316 pesetas + IVA), pero la Winfast MX seducirá a los amantes de multipantalla y bizcos.

8,5

FABRICANTE: Leadtek

PRECIO: 39.900 pesetas

DISCO DURO MAXTOR 45 GB



Su nombre completo es Diamond Max Plus 45 54610H6, pero desconocemos su número de D.N.I. Ofrece al usuario la tecnología más avanzada hasta la fecha con el razonable precio de 25.457 pesetas + IVA. Sus tres platos de 15 GB cada uno giran a 7.200 rpm y soporta la nueva norma IDE Ultra DMA 100. Cómo suele pasar, el flujo de 100 MB/s es teórico y como mucho se obtiene una tasa real de 36 MB/s. El tiempo de acceso se sitúa entre la media correcta. En el *hit parade* de los discos IDE, el Maxtor se queda en la segunda posición. La medalla continúa en posesión del nuevo IBM 75 GPX.

8,5

FABRICANTE: Maxtor

PRECIO: 29.500 pesetas (precio orientativo)

JORDAN RACING WHEEL

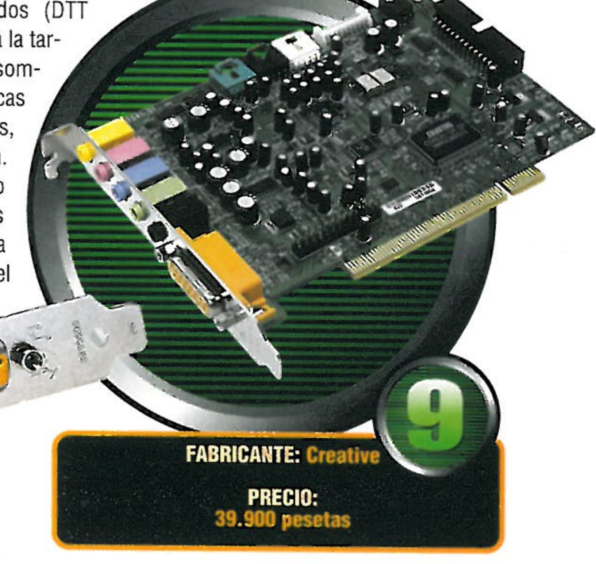
Los aficionados a la F1 ya disponen de una opción más a la hora de escoger volante y pedales, este resultón controlador parece que lo tiene todo: una buena ergonomía, pedales, y conexión USB, como debe ser. Su fijación a la mesa es muy buena: seis ventosas lo mantienen clavado mientras giramos el volante con violencia. No sucede lo mismo con los pedales, que a veces se escapan un poco. Dispone de 8 botones muy bien situados, además de un *hat* para las vistas. El recorrido es de 180 grados, lo que le hace más que adecuado para la F1 y le otorga una gran precisión. Ten todo esto en consideración si no te llega para un *force feedback*.





KIT CREATIVE SOUND BLASTER SURROUND 5.1: TARJETAS DE SONIDO Y ALTAVOCES

Si tienes un PC equipado con un lector de DVD, puedes utilizarlo para ver vídeos en este formato. Con este kit de Creative, además puedes oírlos en Dolby Digital. Tarjeta de sonido: Live Player 5.1 equipada con un procesador EMU10K1, ideal para jugadores y cinéfilos empedernidos. Gestiona el sonido 3D en los juegos con norma Direct Sound y EAX 2.0 y además propone efectos de coro y de reverberación en tiempo real. Gracias a sus preajustes, tu juego toma una amplitud nunca vista. Con las pantallas acústicas 5.1, la tarjeta reproduce los sonidos en los 6 altavoces. Por supuesto, gestiona el Dolby Digital y no necesitas decodificador adicional. Tanto la reproducción y el posicionamiento del sonido son correctos. Los altavoces suministrados (DTT 2200) y los cables están previstos para la tarjeta. La calidad de reproducción es asombrosa tratándose de pantallas acústicas tan pequeñas. Los agudos son claros, los medios se notan y los graves rugen. La potencia no es monstruosa pero llena una habitación de dimensiones medianas. Por 39.900 pesetas, se trata de la solución 5.1 mas económica del mercado.



9

FABRICANTE: Creative

PRECIO:
39.900 pesetas

MANILLAR MOTORBIKE FLEXILINE

Si bien puedes encontrar una gran gama de volantes en el mercado, no es tan fácil encontrar manillares. Flexiline ha apostado por comercializar uno de estos periféricos para que tengas toda la sensación de pilotar una moto. De hecho, la tendrás, ya que el ángulo de las manetas de embrague y freno obligan a poner tus narices sobre el cuenta kilómetros virtual para acceder a ellas con naturalidad. Pero esto no se te hará extraño ya que el excesivo recorrido del acelerador te invita a ello. Si consigues acostumbrarte, podrás gozar de un excelente control de las motos de cualquier juego. Es fácil de instalar (utiliza el puerto USB), aunque si utilizas Windows ME deberás enfrentarte al problema de la certificación de *drivers*. En fin, el dispositivo da una de cal y otra de arena.

5

FABRICANTE: Flexiline

PRECIO:
9.900 pesetas

AURICULARES PLANTRONICS DSP 500

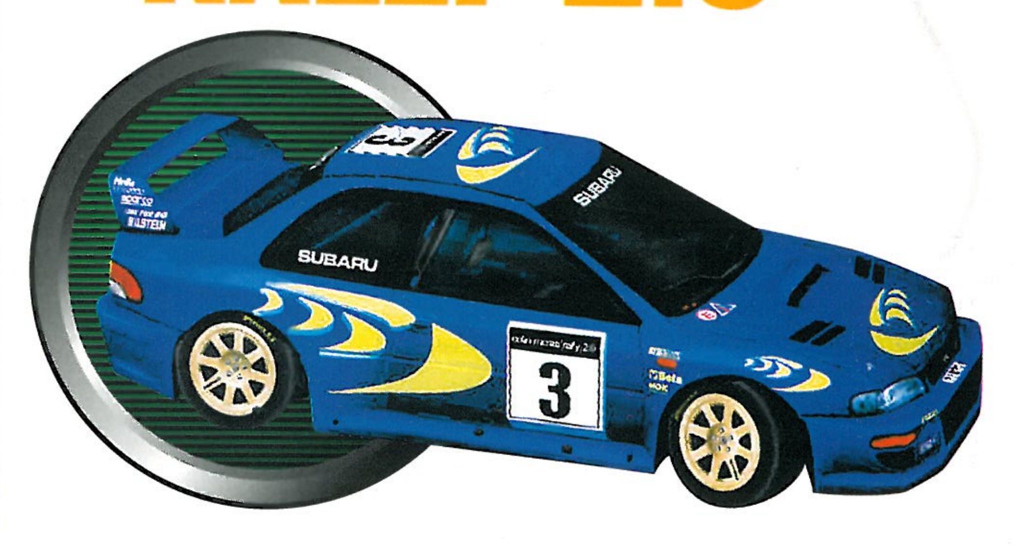
Los auriculares a menudo son útiles para jugar de noche o para que tus padres abandonen la tila durante un rato. Estamos de acuerdo en que vale una pasta, pero no te lo parecerá cuando te digamos que se conecta en el puerto USB y prescinde de tarjeta de sonido. La idea está bien para quien no tiene cascos, claro que casi todo el mundo tiene un par. Eso sí, la calidad de reproducción del sonido es excelente y el micrófono integrado es ideal para las partidas multijugador. Tiene la ventaja de que además es muy sensible pero no reproduce los ruidos del entorno. El casco utiliza la mitad de la energía disponible en el puerto USB y no merma demasiado los recursos del sistema. Total: caro, pero recomendable.





Nuestro CD de febrero tiene por protagonista al campeón de los simuladores de rallies, *Colin McRae Rally 2.0*. Y si lo tuyo son las carreras de F1 o los volantazos bruscos, encontrarás tu desahogo automovilístico favorito en *F1 Championship Season 2000* y *Midtown Madness 2*. También podrás disfrutar de *Fallout: Tactics - Brotherhood of Steel*, la tercera entrega de la saga de juegos de estrategia y rol Fallout.

COLIN MCRAE RALLY 2.0



INSTALACIÓN: Demos/Colin/Setup.exe
GÉNERO: Carreras de rally
DESARROLLADOR: Codemasters
EDITOR: Codemasters/Proein
REQUISITOS: P 233, 32 MB RAM, DirectX 7.0, 150 MB libres, tarjeta 3D de 8 MB.

La continuación del mítico *Colin McRae Rally* ha tardado en llegar, pero la espera ha merecido la pena. Aunque esta nueva entrega no cuente con tantas novedades como algunos podrían haber esperado, *Colin McRae Rally 2.0* sigue siendo el mejor juego de rallies. El nuevo *Colin* incorpora más polígonos, mejores texturas, más modos de juego y un montón de opciones multijugador. También es mucho más variado en lo que a escenarios, circuitos y países se refiere e incorpora circuitos de Kenia, Finlandia e Italia. En cuanto al apartado gráfico, aunque el juego es terriblemente exigente con tu equipo, no hay duda de que los efectos de luz, las chispas, el humo, el polvo y las sombras son dignos de admira-



ción. La demo, que está en castellano, te permite jugar tres etapas de los circuitos del Reino Unido, Australia y Suecia al volante del Ford Focus. También podrás jugar el nuevo modo arcade, corriendo contra cinco adversarios controlados por la IA en el circuito de Italia.

CONTROLES

Acelerar: Flecha arriba
Frenar: Flecha abajo
Girar: Flechas izqda. y dcha.
Freno de mano: Espacio
Subir marcha: [• **Bajar marcha:**]

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Abre el navegador que utilices habitualmente y busca la página Principal en la raíz del CD. Una vez cargada, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. Al hacer clic sobre los programas aparecerá el cuadro de diálogo del navegador que te invita a guardar el archivo o abrirlo desde Internet. Si te inclinas por la segunda opción, el programa de instalación se ejecutará sin más. En Utilidades encontrarás la última versión de DirectX, la 8.0, y los programas Winzip 8.0 y Get Right 4.3.

A TODO MOD

Te ofrecemos tres de los mejores mod de *Unreal Tournament*, *Quake 3* y *Half-Life*. Encontrarás información sobre ellos en el reportaje especial de este mes. Para su instalación, ten en cuenta que en el caso de *Unreal 4 Ever* has de tener instalado *Unreal Tournament* en su versión 4.20. Una vez descomprimido el fichero, ejecuta el archivo "U4eT_V6.UMOD" y activa, durante el juego, los mutadores propios de U4E. *Jailbreak 1.0* para *Quake 3* funciona con la versión 1.27g del juego y es autoinstalable. *FireArms* es también autoinstalable y requiere la versión 1.1.0.4 de *Half-Life*.

MASTER OF THE SKIES

INSTALACIÓN: Demos/Master/sr-redace-demo-v01.exe
GÉNERO: Simulador de vuelo
DESARROLLADOR: Small Rockets
REQUISITOS: PII 233, 32 MB de RAM, 60 MB libres, tarjeta 3D de 4 MB.



Si alguna vez soñaste con pilotar un biplano de la Primera Guerra Mundial, ésta es tu oportunidad. Los enemigos te atacarán por todos lados y tendrás que defenderte en unos espectaculares combates aéreos. También tendrás que llevar a cabo misiones de bombardeo detrás de las líneas enemigas y eludir las defensas antiaéreas. El punto álgido del juego: el combate final con el legendario Barón Rojo. ¡Y tienes munición ilimitada!

CONTROLES

Movimiento del avión: Ratón
Disparar: Botón izqdo. del ratón
Soltar bombas: Botón dcho. del ratón
Acelerar: Mayúsculas dcha.

SUMARIO

FALLOUT: TACTICS BROTHERHOOD OF STEEL

INSTALACIÓN: Demos/Fallout/fallouttacticsdemo.exe
GÉNERO: Estrategia/rol
DESARROLLADOR: Interplay
REQUISITOS: PII 300, 64 MB RAM, 150 MB libres, DirectX 7.0, tarjeta 3D de 4 MB.



Fallout: Tactics - Brotherhood of Steel es la tercera entrega de una de las mejores sagas de juegos de estrategia y rol postapocalípticos. Tendrás a tu mando un escuadrón de la Hermandad del Acero, un grupo de supervivientes de la guerra que ha asolado el planeta y que pretende restaurar el orden mediante la ciencia y todos los medios expeditivos a su alcance.. La demo te ofrece cuatro tutoriales y dos misiones independientes.

CONTROLES

Desplazarse por el mapa: Cursores
Usar: Clic con botón izq. sobre el objeto
Disparar: Clic con el botón derecho

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

INSTALACIÓN: Demos/F1/F1CS2000-Demo.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: EA Sports
REQUISITOS: P 233, 64 MB de RAM, tarjeta 3D.

Ya puedes revivir los épicos enfrentamientos entre Schumacher y Coulthard o llevar al podio del campeonato del mundo a un desconocido. El juego ha contado con el asesoramiento técnico de Orange Arrows y Benetton Fórmula Uno y se nota. Nunca antes se había visto un juego de carreras de F1 con un nivel de realismo semejante. La demo (en castellano) te permite jugar el modo de carrera rápida en el circuito de Indianápolis.

CONTROLES

Acelerar: A • **Frenar:** Z
Girar dcha.: . • **Girar izqda.:** ,
Subir marcha: Alt • **Bajar marcha:** Alt dcha.

LINKS 2001

INSTALACIÓN: Demos/Links/Links2001Trial.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Microsoft
REQUISITOS: PII 266, 48 MB RAM, tarjeta 3D compatible con Direct3D.



La última versión del simulador de golf por excelencia luce un nuevo motor de renderizado que consigue unos gráficos y una física de la pelota sin precedentes. El juego incluye el editor de campos de golf Arnold Palmer, que te permite utilizar los mismos instrumentos de que dispuso el equipo de *Links 2001*. En la demo podrás jugar nueve hoyos del circuito Chateau Whistler con cinco modos de juego distintos y encarnando al fenómeno Sergio García.

CONTROLES

Ratón

SACRIFICE

INSTALACIÓN: Demos/Sacrifice/sacrificedemo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Shiny
REQUISITOS: PII 300, 64 MB RAM, 650 MB libres, DirectX, tarjeta 3D de 8 MB.



Sacrifice constituye una propuesta innovadora de juego de combate. Se trata de un juego de estrategia 3D en tiempo real y con unos elementos de rol muy fuertes. Controlarás ejércitos de criaturas y magos y tendrás a tu disposición una miríada de hechizos y encantamientos. El juego ofrece un paisaje 3D revolucionario y una historia fantástica que hará las delicias de los estrategas más imaginativos.

CONTROLES

Girar: Flechas izqda. y dcha.
Avanzar: Flecha arriba
Retroceder: Flecha abajo • **Atacar:** R
Curar: H • **Teletransporte:** T

MIDTOWN MADNESS 2

INSTALACIÓN: Demos/Midtown/mm2trial.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Angel Studios
REQUISITOS: PII 233, 32 MB RAM, 400 MB libres, DirectX, tarjeta 3D de 4 MB.



En *Midtown Madness 2* podrás seguir con las salvajes correrías del título original, esta vez por las calles de Londres y San Francisco y al volante de nueve bólidos inéditos. La demo te permite jugar con dos coches (Ford Mustang y Mini Cooper) en San Francisco y en los siguientes modos: Paseo, Relámpago, Puntos de control, multijugador (sólo en el modo Relámpago) y con el modo Circuito de choques activado.

CONTROLES

Acelerar: Flecha arriba
Frenar/marcha atrás: Flecha abajo
Girar: Flecha izqda. y dcha.
Freno de mano: Espacio

THE WATCHMAKER

INSTALACIÓN: Demos/The Watchmaker/Setup.exe
GÉNERO: Aventura gráfica
DESARROLLADOR: Trecision
REQUISITOS: PII 266, 64 MB de RAM, tarjeta 3D compatible con Direct3D.



Un título de aventuras en 3D que resume la evolución del género. El juego presenta una historia de intriga en la que una abogada y un experto en fenómenos paranormales se ven implicados en un misterioso asunto que les lleva a un castillo austriaco. La misión: recuperar una especie de péndulo que ha sido robado por un grupo de fanáticos religiosos y con el que pueden provocar una catástrofe de consecuencias irreversibles.

CONTROLES

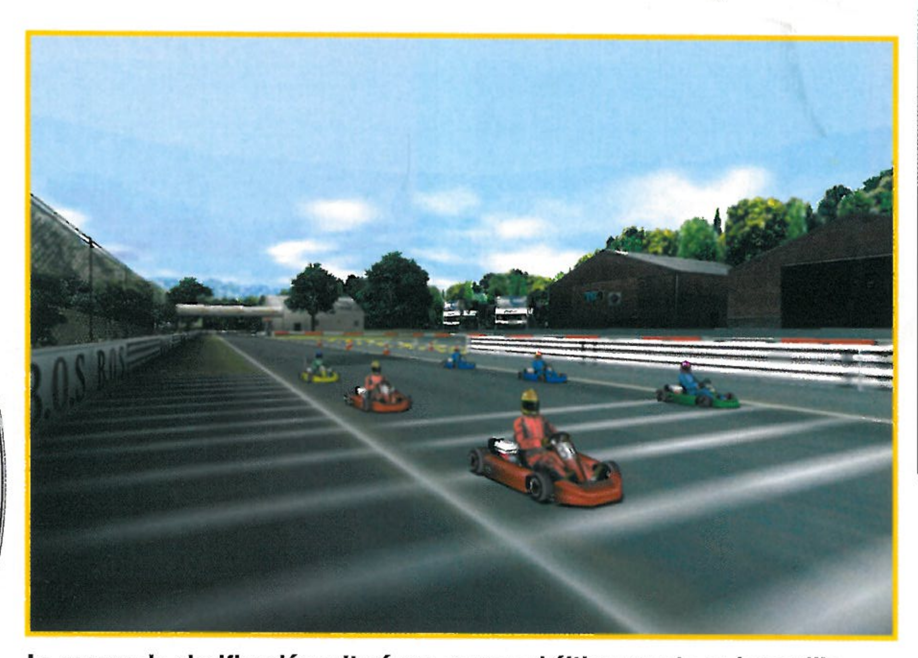
Movimiento: Cursores • **Examinar:** Clic con el botón izq. • **Usar:** Clic con el botón derecho
Cambiar de personaje: F8
Inventario: Tabulador



JUEGO COMPLETO

KART CHALLENGE

Los Reyes Magos de Game Live han sobrevivido a un atasco en las carreteras noruegas y un ataque integrista en el sur de Jordania. Y ya están aquí. Con retraso, pero con las alforjas llenas de karts. Bueno, allá vamos. Introduzcan el CD. Contengan el aliento.



La carrera de clasificación evitará que ocupes el último puesto en la parrilla.

Durante la instalación se nos preguntará si queremos instalar DirectX, algo que sería recomendable si aún no instalaste la última versión, incluida en el CD 1. Superada esta fase, iniciamos el juego para aparecer en la pantalla principal de *Kart Challenge*.

Aunque lo normal es morirse de ganas de empezar a correr cuanto antes, tarde o temprano tendremos que conocer lo que se esconde tras los cuatro botones opcionales. Así que vamos a apretarlos uno por uno. Parece que el primero de ellos es el que va a llevarnos a los circuitos. Allí podemos elegir entre varias opciones: entrenar con competidores, dar una vuelta de clasificación o iniciar la carrera.

El segundo botón, el de los ordenadores, nos da acceso al área multijugador, que nos permitirá competir en red local con algún *sparring* humano del que, en la mayoría de los casos, sólo veremos la parte trasera... hasta que consigamos adelantarle y perderle de vista.

Seguimos con nuestra profunda exploración del menú principal. Tercer botón, icono de un interrogante. ¡Vaya! Es el menú de opciones generales. Aquí es donde elegimos nuestro nombre de piloto, el nivel de dificultad, el número de corredores y de vueltas, la resolución y el nivel de detalle.

Instalación

INSTALACIÓN: Setup.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Midas
REQUISITOS: P 166 MHz; 32 MB de RAM; 36 MB de espacio en disco duro; DirectX 5.0

Acelerar	A
Frenar	Z
Girar	,
Girar	.
Marcha	P
Marcha	L
Vista	M

PERLA URBANA

El tercero de los circuitos es, sin duda, el más complicado. Su trazado transcurre por el interior de un pueblecito previamente delimitado y con los vecinos volcados a lado y lado de las vallas y aturdiéndonos con sus gritos de ánimo. Ganar una carrera aquí es difícil incluso en el modo para principiantes. Primero deberíamos aplicar los consejos generales que sirven para todos los circuitos y luego concentrarnos en los puntos clave de este difícil circuito.

1. Para empezar, y aunque parezca obvio, esquiva los karts de tus rivales. Cualquier pequeño roce no sólo nos frenará drásticamente, sino que puede hacer que perdamos el control muy fácilmente.

2. Evita a toda costa pisar todo lo que no sea asfalto. En caso contrario, verás como fácilmente eres adelantado por todos. Con la dificultad baja tendrás tiempo de recuperarte, pero en los modos profesionales un pequeño error te dejará fuera del podio.

3. Por último, si al entrar en la recta de meta tienes algún corredor delante y no quieres problemas, usa la zona de boxes. Esto es una carrera de karts y nadie te penalizará por pasar volando cerca de los mecánicos.

CIRCUITO URBANO



No esperes a que se apaguen los semáforos para pisar el acelerador. Hazlo desde el principio para salir revolucionado. Por la izquierda es fácil adelantar.

La primera curva impresiona, pero no frenes. Soltando un poco el acelerador se puede coger bien.

A mitad de recorrido hay un par de curvas muy peligrosas. Las reconocerás fácilmente por la tierra que tiene en los laterales y a la que irás a parar si no frenas.

Al final hay un par de curvas traicioneras. Utiliza el freno, pero no tanto como para quedar rezagado. Si lo crees necesario, arriesga.

Un codo a codo con otro corredor puede convertirse en el momento cumbre del juego. Garantizado.

La repetición nos permite ver lo que ha sucedido durante la carrera desde varios puntos de vista.

Una vez ajustado, llega el momento de apretar ese cuarto botón que es la que sirve para ajustar las opciones de control. El juego se puede controlar con teclado, ratón, *joystick*, volante o *pad*. A menos que sufras un fulminante ataque de pereza, lo lógico sería que sacases tu volante profesional del armario y... Ah, ¿que no tienes? Pues nada, jugaremos con el teclado, que seguro que también funciona estupendamente.

Lo único que tal vez te llame la atención serán las dos teclas direccionales que aparecen indicadas como "<" y ">", pero eso no será problema si sabes que equivalen al punto y a la coma de la mayoría de teclados.



A la izquierda están los botones del menú principal. Y a la derecha el icono de salida.

Al fin estamos listos para quemar gasolina. Volvemos a la pantalla de carreras y esperamos el banderazo de salida. Antes deberemos seleccionar el circuito, aunque cualquiera de ellos servirá para la primera partida. Se apagarán los tres semáforos rojos y habrá llegado la hora de pisar el acelerador a fondo. La zona más oscura del asfalto es la que ha quedado marcada por el paso de miles y miles de karts anteriores. Seguir las señales del suelo equivale a seguir la trazada ideal.

En el nivel de principiantes, bastará con que te acostumbres a la respuesta del kart y no te salgas de la pista con excesiva frecuencia para que ganes alguna de tus primeras carreras. No tardará en llegar el momento de ajustar el nivel de dificultad (probemos con el intermedio), aumentar el número de corredores y probar los otros dos circuitos del juego. El último circuito, en especial, proporciona una experiencia gratificante que no tardarás en repetir. Eso sí, en cuanto des el salto a nivel de dificultad superior, pasarás casi tanto tiempo estudiando con fruición las repeticiones de la carrera para ver dónde te has equivocado como dando vueltas al circuito.

Esperamos que estas notas a pie de neumático te hayan servido de guía para tu primer contacto con *Kart Challenge*. Recuerda que este juego es un pura sangre con alma de *arcade* y que eres tú, a golpe de teclado, el que debe encontrar la forma de dominarlo. Y disfrutarlo.



Para conseguir una perspectiva así, recurre a la vista trasera.



Suscríbete ya a la mejor revista de juegos de PC a este lado de la capa de ozono. No dejes que nadie se te adelante, los cien primeros recibirán una copia de Multi Action o Multi Sports, juegos cedidos por Dinamic Multimedia. Además, por el precio de diez números tendrás un año completo. Haz cuentas: ¡dos Game Live de regalo!

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____, por el precio especial de 5.950 ptas. (2 ejemplares de regalo).

FORMA DE PAGO

Oferta válida unicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de EDICIONES FREEWAY, S.L. ☐ GIRO POSTAL

Nombre y Apellidos.. Telf..............

Dirección..

Población.................. C.P.................. Provincia..................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Suscripciones y pedidos para otros paises, consultar por teléfono con Pere Giménez o enviar e-mail a: suscripciones@freeway-esp.com

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si estos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés háznoslo saber.


FL